Tutto quello che volevate sapere e che nessuno vi ha mai detto sul mondo N64

GAMEBOY COLOR
OGNI MESE TUTTE LE NOVITÀ

CURIOSITÀ ANTEPRIME SOLUZIONI

N64 PRO

Scoop del mese:

- RIDGE RACER TYPE 4
- COMMAND & CONQUER
- DRAGON SWORD
- MARIO GOLF
- ARMORINES

È un uccello?
È un aereo? No, è
SUPERMAN
FINALMENTE SUL N64!

Torna Duke!
ZERO HOUR
La recensione completa

DONKEY KONG COUNTRY 64
Le ultime screenshots dalla giungla Nintendo

ESCLUSIVO STAR WARS PROSEGUE LA SAGA

ALL'INTERNO L'ULTIMA PARTE DELLA GUIDA A GLOVER E LA GUIDA COMPLETA A WIPEOUT 64

N. 5 LUGLIO 1999 L. 7.900
9 771128 383009 90005

LUGLIO 1999 MENSILE SPED. IN ABB. POSTALE - 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 622/96 - FILIALE DI ROMA - ISSN 1128-3831

DC BULLET LOGO SUPERMAN and all related characters, names and indicia are trademarks of DC Comics © 1999. © Titus – All rights reserved.

extreme PlayStation

Luglio 99 • N. 10 • Lire 7.900

COMIC ART PUBLISHING

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

UN FANTASTICO SERVIZIO PER IL GIOCO PIÙ CALDO DELL'ESTATE!

ESCLUSIVO!

METAL GEAR SOLID

In anteprima la nuova versione di MGS!

X-RATED PLATINUM!

Incredibile!
FINAL FANTASY VII
GRAN TURISMO
C&C: RED ALERT

GTA LONDON

X-RATED

Sesso, furti e rock 'n' roll in questa favolosa espansione!

PLATINUM
FINAL FANTASY VII
GRAN TURISMO
C&C: RED ALERT

IMPORT
BUST-A-MOVE 2
SILENT HILL
ACTIVISION CLASSICS
BEATMANIA
UM JAMMER LAMMY

X-RATED
AIRONAUTS
GTA LONDON
KAGERO DECEPTION 2
BOMBERMAN
BOMBERMAN FANTASY RACE
PRO 18 WORLD TOUR GOLF
RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR
TRIPLE PLAY 2000
360: THREE SIXTY
PUMA STREET SOCCER

LA RIVISTA INDIPENDENTE DI PLAYSTATION PIÙ COMPLETA E DOCUMENTATA

N64 PRO

Benvenuti a questo nuovo numero di N64 PRO. Mi prenderò cura di voi mentre sarete impegnati nella lettura, per cui procedete pure con comodo. Potrete avere tutte le informazioni su di me e sul mio nuovo gioco nella sezione delle News, oltre a un sacco di altre notizie come la recensione dell'ultima avventura del mio amico Duke! Ora, però, se volete scusarmi devo fare un salto al supermercato prima dell'ora di chiusura...

Non fidatevi di loro...

Superman è veramente un grande, lo sappiamo perché l'abbiamo conosciuto di persona, anche se quando eravamo bambini i nostri eroi erano altri. Quali? Continuate a leggere...

Stefano...

Era attratto dalla personalità e dal carisma di Lurch della famiglia Addams.

Marco...

Adorava Tetsuia di Mazinga non solo perché aveva il suo stesso taglio di capelli!

Jim...

Ha amato alla follia Furia cavallo del West tanto da farsene regalare uno di peluche.

Lewis...

Passava il tempo saltando da un muro all'altro della sua stanza per imitare l'uomo ragno.

Naomi...

Era una fan di Muhammed Ali. Questo spiega perché è la più suonata...

Paolo...

Avrebbe voluto mettere le mani addosso a Wonder Woman, ma solo per spupazzarsela.

James...

Voleva volare con Luke in Guerre Stellari per combattere contro l'impero.

Tip-X...

Il suo mito ovviamente era E.T., del quale ha seguito le orme.

Scoop...

Lassie era la sua star preferita, e il suo angolo redazionale è tappezzato con i poster della bella...

Nicky...

Il suo eroe era l'Uomo Invisibile, nato dalla sua fantasia e al quale ancora oggi si rivolge.

Gli 8 ComandiMenti

N64 PRO: recensirà solo i giochi completati e in commercio con la massima onestà e trasparenza, stroncando i peggiori e lodando quelli meritevoli

N64 PRO: ti aggiornerà con le ultime recensioni, le anteprime più gustose e le notizie dell'ultimo minuto in ogni numero

N64 PRO: partirà alla volta delle galassie più sconosciute per fornirti i trucchi e i codici sui titoli che vanno per la maggiore, anche se dovesse essere una missione suicida!

N64 PRO: darà sempre massimo ascolto e rispetto alle opinioni dei suoi lettori, anche quelle apparentemente più assurde

N64 PRO: sarà sempre curato da persone che mangiano e respirano i giochi di Nintendo

N64 PRO: ti fornirà servizi sempre più accurati sui migliori titoli recensiti evitando accuratamente quelli spazzatura

N64 PRO: sarà sempre aperta al dialogo con i suoi lettori dando loro la possibilità di intervenire con critiche e suggerimenti di ogni genere

N64 PRO: pubblicherà sempre ed esclusivamente i trucchi e le guide per i titoli più recenti o per quelli più giocati

CURIOSITÀ ANTEPRIME SOLUZIONI

N64PRO

Numero 5 Luglio 1999

68 **Cheat Zone**
Questo mese una sezione ancora più ricca!

CHEAT ZONE

SOMMARIO

La guida completa a WipEout

All'interno di questo numero troverete un inserto con tutto ciò che dovete sapere per diventare dei campioni a questo gioco. Trucchi, consigli, strategie di gara: niente potrà più fermarvi ora!

Pagina 46

RIVELATI

Finalmente l'ultima parte della mega soluzione di Glover

Tip-X vi porta a scoprire gli ultimi livelli di questo affascinante gioco guidandovi attraverso tutti i segreti in essi nascosti, fino a sconfiggere il Boss finale!

In questo numero

46 WipEout 64
La guida completa allo psichedelico WipEout per N64!

61 La guida a Glover
Finalmente l'ultima parte!
Ora tocca a voi!

Rubriche

4 News
Scoop ha ottenuto le anteprime di Superman, C&C, Dragon Sword e molti altri!

Editore: Comic Art Publishing Srl
Direttore responsabile: Oscar Cosulich
Direttore editoriale: Rinaldo Traini
Supervisione e adattamento: Margherita Marani, Alessandra Valente
Coordinamento redazionale e pubblicità: Marco Filippini
Traduzioni: Danilo Spatafora
Adattamento grafico e impaginazione: Laura De Cosmis
Desk Top Publishing: Alessandro Benedetti
Amministrazione: Sandra Padroni
Sito Internet: www.mix.it/comicart
E-mail: comicart@mix.it

Diritti Italiani © Comic Art Publishing

Si ringrazia:
C.T.O - Halifax - Ubisoft - D+ International - DB Line - Playworld 3D Planet Vegacom - MixOnLine

N64PRO - Periodico mensile
N° 5 Luglio 1999 - Lire 7.900
Aut. del Trib. di Roma n. 93 del 19/02/1986
Redazione e Amministrazione:
Via Flavio Domiziano, 9 - 00145 Roma
Tel. 06.54.13.737 Fax 06.5410775
Stampa: Baioni Stampa Roma
Fotocomposizione & Fotolito: Comic Art, Roma - La Cromografica, Roma
Distribuzione: Parrini & C., Piazza Colonna n. 361, Roma

Sulla tutela della privacy: nel caso siano allegate alla rivista, o in essa contenuti, questionari, cartoline, offerte legate a premi o nel caso la rivista sia pervenuta in abbonamento, si rende noto che i dati trasmessi verranno impiegati con i principali scopi di indagini di mercato e di contatto commerciale, ex D.L. 123/97.
È in ogni caso fatto diritto dell'interessato richiedere la cancellazione o la rettifica ai sensi della Legge 675/96.

Recensioni

La forza è con noi in quanto N64 ha vinto la gara per ottenere l'esclusiva di Star Wars: Episode I. Ma non si tratta dell'unica novità di questo mese. Controllate la lista dei giochi per trovare altri titoli appetitosi.

RECENSIONI

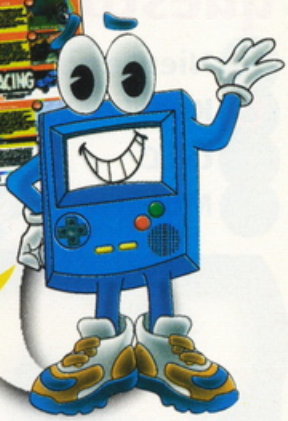
16 Mistycal Ninja 2
24 Star Wars Racer
34 Duke Nukem: Zero Hour
42 Bust- A- Move '99

16 Mistycal Ninja 2
Il secondo capitolo con protagonista Goemon

74 Gli sPOSTAti di N64 Pro
Iniziano i primi dibattiti all'interno della posta!

86 Database
L'indispensabile guida agli acquisti!

gli sPOSTAti di ennesessantaquattroPRO



Volete conoscere gli ultimi titoli per il GB Color? Correte a pag. 82!

68 I trucchi di Tip-X
Tip- X è di nuovo fra noi con un altro sacco pieno di codici esclusivi. Ma chi è... Babbo Natale?

74 Gli sPOSTAti di N64 Pro
Lettere a go-go

78 Lettori roventi
Diteci cosa pensate dei vostri giochi preferiti!

82 Game Boy Nation
Tutto quello che c'è da sapere sul Game Boy Color

86 Database
La lista della spesa! Tutti i giochi per N64 analizzati al microscopio...

10 La galleria dei giochi di Scoop
Immagini in attesa dei giochi finiti

12 In arrivo...
Volete sapere quando usciranno i giochi che attendete? A pag. 12 troverete le risposte che cercate...

TOP SECRET!

8 Donkey Kong Country 64

Nuove immagini dal più grande gioco di tutti i tempi!

8 Command & Conquer

È diventato una leggenda e sta per approdare su N64!

4

COVER STORY SUPERMAN

ROBA GROSSA!
Abbiamo sguinzagliato Scoop per gli uffici del Daily Planet, con i risultati che potrete vedere nelle pagine seguenti

Novità bollenti questo mese...

4 Niente più FIFA!
6 Knockout Kings
8 C&C
9 Monster Truck

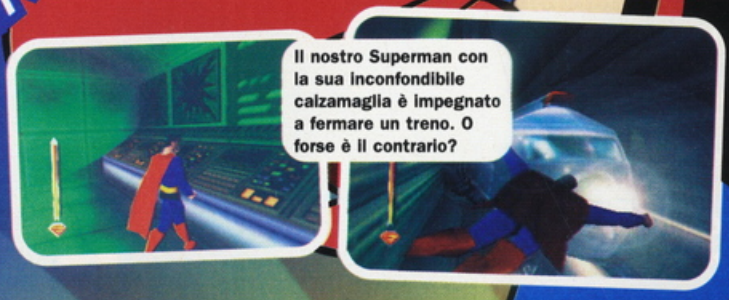
Grandi notizie questo mese, per questo mi trovo a Los Angeles, per fiutare le più grosse!

E pensare che una volta l'uniforme era rossa! Sarà stato per via del candeggio?

NEWS

COVER STORY SUPERMAN

AirR



Il nostro Superman con la sua inconfondibile calzamaglia è impegnato a fermare un treno. O forse è il contrario?

Superman ha pronto il suo costume per volare nei cieli di N64. Anche voi siete pronti per seguirlo? Bene, ma attenti alle correnti d'aria, poi non dite che non vi avevamo avvertito...

BISCOTTINO PER CANI
"Superman può essere colpito da due cose: una ovviamente è la Kriptonite"

FERMATE LA STAMPA...
Ho appena dato un'occhiata alla lista dei giochi per N64 che verranno presentati all'E3 e devo dire che ce ne sono parecchi! Sul prossimo numero troverete tutti i dettagli in merito!

FIFA va in pensione!

E così pure NHL! Sono ammattiti alla EA?

A prima vista si direbbe di sì! Niente più FIFA o NHL su N64! È ufficiale, in effetti suona come una pazzia fra gli addetti ai lavori! Purtroppo invece è così, anche se la mossa decisa dalla EA non sembra tenere in gran conto le richieste degli utenti di N64 che troppo spesso sono stati sbeffeggiati dai possessori della PlayStation per la quale i titoli della casa americana sono diventati ormai un appuntamento fisso da anni. Noi di PRO siamo personalmente sconcertati da questa mossa e, se anche voi volete unirvi al nostro coro di proteste, mandateci le vostre lettere in proposito e non tarderemo a comunicarle alla EA nella speranza che aiutino a farle cambiare idea.

NESSUN gioco ha saputo suscitare nel sottoscritto e negli altri membri redazionali, lo stesso entusiasmo provato alla notizia dell'imminente lancio di un titolo dedicato al mitico eroe in tuta blu (no, non Mario, Superman 'gnoranti). Questa sarà probabilmente l'ultima volta che parleremo dell'uomo mascherato (ma quello non era Batman? NdR) nelle News, in quanto il gioco è ormai

N64 PRO

N64 PRO è la vostra guida fondamentale al meraviglioso mondo Nintendo. Ecco un assaggio di ciò che troverete su questo numero!

RIVELATI

Questo mese è il turno di Vigilante 8 dal quale Tip-X ha tirato fuori ogni trucco possibile e immaginabile

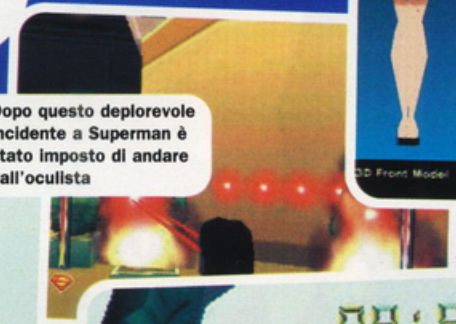
72

6 Lavori in Corso

Ridge Racer? Su N64? Perché no? Bene, raccogliete pure la vostra mascella da terra, perché è più che probabile che ciò avvenga, e se non ci credete date un'occhiata al materiale raccolto da Scoop!

age!

La bella Lois sta venendo su bene e manderà fuori di testa Superman



Dopo questo deplorevole incidente a Superman è stato imposto di andare dall'oculista

nella fase finale per cui non escludo una sua imminente recensione. Certo, per apprezzare ancor di più il fascino di questo personaggio, bisognerebbe essere appassionati dell'omonimo fumetto, ma anche se non lo siete, credo che nessuno di voi riuscirà a rimanere indifferente a questo gioco. Da parte mia non sto più nella pelle e non vedo l'ora di metterci le mani (pardon le zampe) sopra!

I protagonisti

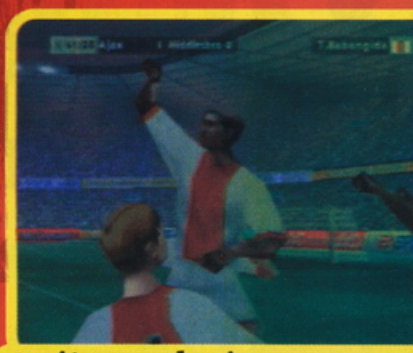
Per quelli che sono stati su Krypton negli ultimi 18 mesi, spiegherò di cosa tratta il gioco. Innanzitutto i suoi creatori sono quelli della Titus, mentre credo che abbiate già capito quale sarà il protagonista (non vi si può nascondere nulla, eh?). Come? Non vi basta e volete saperne di più? Bene, tutti i vostri eroi preferiti faranno la loro apparizione (Lois, Jimmy, Perry e altri... dovrebbe esserci anche Clark Kent), insieme a un paio di zotici cattivoni fra cui Luthor, Bizarro e Metallo. Superman a chi?

L'uomo d'acciaio

Sarete liberi di volare in qualsiasi direzione proprio come novelli Superman, attraverso una serie di livelli realizzati davvero magistralmente. Penserete infatti di trovarvi all'interno del cartone animato. L'ultima volta che avevamo avuto modo di vedere alcuni filmati riguardo al gioco, le animazioni del protagonista non erano ancora state perfezionate, il che lo rendeva piuttosto goffo "nei movimenti. Per impersonare l'"uomo d'acciaio" avrete l'opportunità di fare ricorso a diversi poteri speciali come la vista a raggi X, mentre le varie sezioni in cui si snoda il gioco dovranno essere affrontate non solo ricorrendo alla rapidità d'esecuzione ma anche a quella di pensiero (un particolare livello vi vedrà impegnati nel salvare i vostri amici intrappolati in un edificio in fiamme. Riuscirete a capire come farlo, o troverete solo un mucchietto di cenere?). Questo titolo ingloba veramente diversi stili di gioco, e il fatto che abbia come protagonisti proprio i personaggi della DC Comics lo rende ancora più appetibile ai conoscitori del fumetto. Per ora godetevi queste foto in esclusiva e vi assicuriamo che non appena avremo una copia finita del gioco non mancheremo di proporvene la recensione!

BISCOTTINO PER CANI
"La seconda arma letale per Superman è la magia: la odia!"

Charts



I più venduti

1 - Micro Machines Turbo
2 - FIFA '99
3 - Mario Party
4 - Star Wars: Rogue Squadron
5 - Zelda: Ocarina of Time

GameBoy Color

1 - Rugrats the Movie
2 - Zelda
3 - Top Gear Rally
4 - Wario Land 2
5 - Frogger

I più attesi per N64

1 - Perfect Dark
2 - Donkey Kong 64
3 - Pod Racer
4 - Jet Force Gemini
5 - Resident Evil 2

Danza come una farfalla, colpisci come la EA!

Non è un incontro organizzato da Don King! Qui tutti possono vincere!

Per tutti coloro che ne hanno fin sopra i capelli di incontri finti che si risolvono ancor prima di cominciare e per quelli a cui piace semplicemente menare le mani per hobby, consigliamo di seguire attentamente questo gioco sviluppato dalla EA che è già uscito su altri formati minori (qualcuno ha detto PlayStation?). Il titolo originale sarà Knockout Kings 2000, e gli addetti ai lavori assicurano che potrebbe trattarsi della vera sorpresa dell'E3, ecco spiegate dunque le scarse informazioni in merito a questa versione.

Corrompendo un paio di persone ben informate, però, sono riuscito a scoprire che verrà implementata una modalità denominata Great Fights, grazie alla quale potrete disputare i più grandi incontri del passato come Godzilla contro King Kong, Naomi contro Stefano e via discorrendo! I pugili previsti comprendono diversi personaggi che hanno fatto la storia di questo sport come Muhammed Ali, Joe Frazier, Oscar De La Hoya e Sugar Ray Leonard, più altri campioni contemporanei (se non sono già sotto contratto con qualche altra Software House!). Il gioco verrà pubblicato probabilmente a Natale, per cui avremo modo di riparlarne nei mesi a venire.

Mi hai staccato un braccio! Pagherai per questo!

Sei sempre stato il mio migliore amico, lo sai!

BISCOTTINO PER CANI
"Combatterete incontri storici come Godzilla contro King Kong"

N64 PRO

N64 PRO è la vostra guida fondamentale al meraviglioso mondo Nintendo. Ecco un assaggio di ciò che troverete su questo numero!

Rid 64?

BISCOTTINO PER CANI
"Datemi un osso presto prima che addenti quella ragazza"

Di scena

Bleah! Perché non prendi una mentina per il tuo alito?

RECENSIONE

34

Il Duca è di nuovo fra noi con la sua ultima esplosiva avventura! E non ce n'è per nessuno!

RIVELATI

61

Finalmente l'ultima parte della massiccia guida a Glover. Date ai cattivi ciò che si meritano!

TOP SECRET!

Il primo titolo, se la memoria non ci inganna, sulla boxe ad approdare su N64. Stiamo parlando di Knockout Kings 2000!

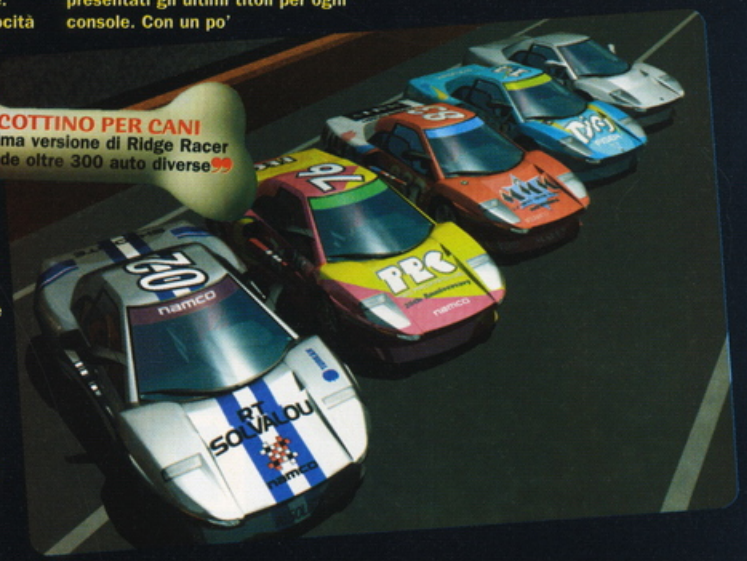
6

lge Racer

Tutti gli appassionati dei Racing Game avranno sentito parlare di Ridge Racer. Il primo episodio della serie apparve nelle sale giochi diversi anni fa e fu subito un successone. Famoso per la sua grafica, la velocità di gioco e l'atmosfera che era in grado di ricreare, Ridge Racer sta finalmente per giungere anche su N64. Ancora non si conoscono molti dettagli al riguardo, ma aspettatevi di vedere la stessa azione che ha reso popolari i vari episodi sia su PlayStation che in sala giochi, potenziata al massimo con le capacità grafiche di N64. Dato che sono state prodotte diverse versioni del gioco, non sappiamo a quale si ispireranno i programmatori per realizzare quella per N64. La speranza è che prendano gli aspetti migliori da ciascun titolo per fonderli in un unico gioco. Speriamo che oltre ai miglioramenti grafici venga implementata anche una modalità a quattro giocatori. Noi di N64 PRO saremo in California a maggio per assistere all'E3 dove verranno presentati gli ultimi titoli per ogni console. Con un po' di fortuna speriamo di ottenere anche delle informazioni su questo gioco, dunque occhio al resoconto della manifestazione nel prossimo numero.

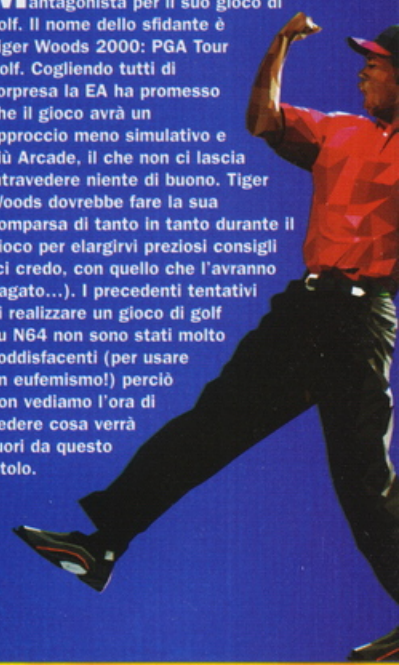
BISCOTTINO PER CANI

"L'ultima versione di Ridge Racer comprende oltre 300 auto diverse"



In buca nel 2000

Mario sta per avere un valido antagonista per il suo gioco di golf. Il nome dello sfidante è Tiger Woods 2000: PGA Tour Golf. Cogliendo tutti di sorpresa la EA ha promesso che il gioco avrà un approccio meno simulativo e più Arcade, il che non ci lascia intravedere niente di buono. Tiger Woods dovrebbe fare la sua comparsa di tanto in tanto durante il gioco per elargirvi preziosi consigli (ci credo, con quello che l'avranno pagato...). I precedenti tentativi di realizzare un gioco di golf su N64 non sono stati molto soddisfacenti (per usare un eufemismo!) perciò non vediamo l'ora di vedere cosa verrà fuori da questo titolo.



i draghi

Mettete insieme un paio di maghi, qualche guerriero e alcune bestie sputa fuoco (i draghi, non Naomi): otterrete così Dragon Sword, un Action Game dall'aspetto molto promettente con una massiccia dose di GdR oltre che d'azione. Potrete controllare sia Kailan che Tia (o potrete giocare insieme a un vostro amico nella modalità cooperativa) per vagare all'interno di mondi fantastici dove abbondano foreste, deserti, fortezze, nel tentativo di liberare la terra di Tengarra da una malefica stregona chiamata Zordanthia. Fondamentalmente Dragon Heart si presenta come un Action Game e promette un'ottima grafica in 3D con oltre 40 tipi di armi accompagnate da pozioni e altri oggetti misteriosi. Ci sono, come già detto, elementi tipici dei GdR: dovrete costruirvi i vostri personaggi se vorrete vincere nonché affrontare una massiccia dose di puzzle. Potrete sia catturare i mostri presenti nel gioco, sia cercare di addomesticarli per farli combattere al vostro fianco. Dragon Sword si prospetta un ottimo titolo e non mancheremo di tenervi informati sul suo sviluppo non appena avremo altre notizie.

Command and Conquer

NOD aiutateci!

Qualcuno ha detto Command & Conquer? Bene, vedo che tra voi c'è ancora qualche elemento che riesce a ragionare pur leggendo questa rivista (ma come diavolo fate!?!). In effetti questo gioco ha assunto una popolarità così elevata che ormai anche i sassi lo conoscono (se non ci credete ve ne porto uno con cui sono uscito a cena l'altra sera!). Bando alle sciocchezze e passiamo a esaminare questo titolo più da vicino.

Giochi strategici... mmm

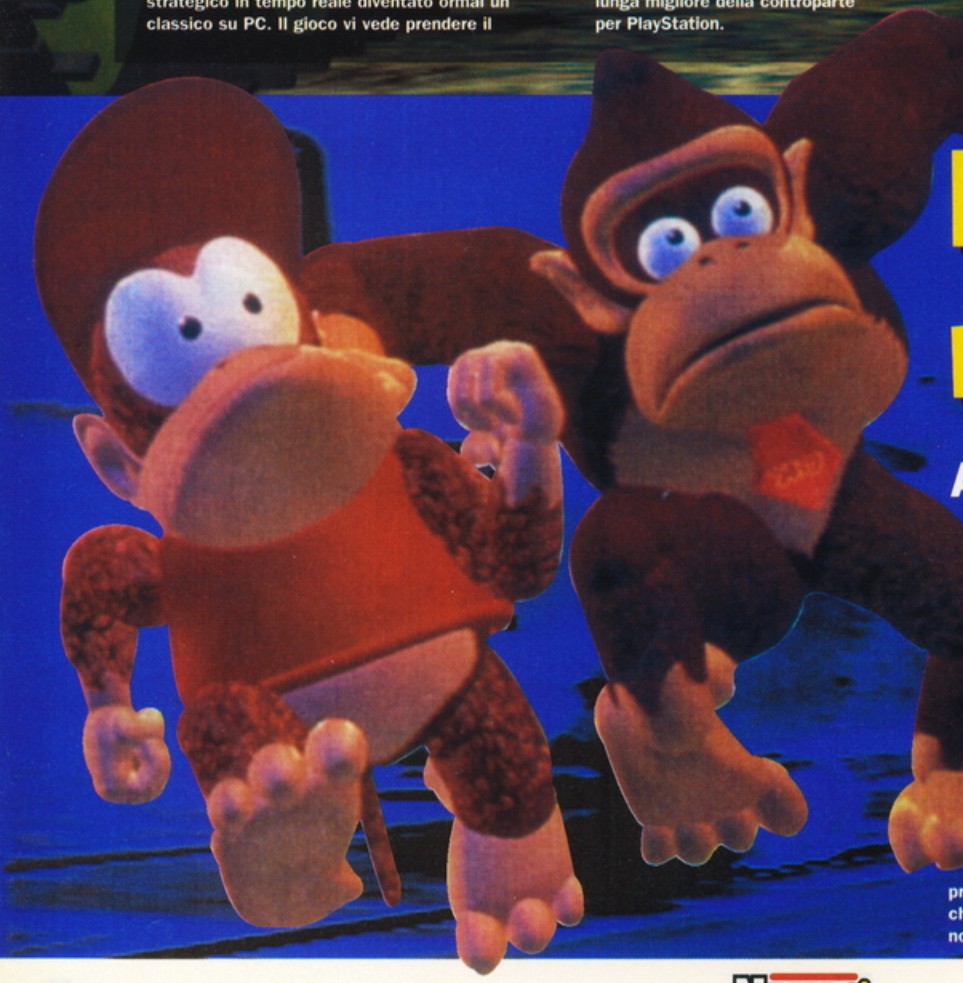
La versione di Command & Conquer ormai prossima a giungere su N64 è tratta dall'omonimo strategico in tempo reale diventato ormai un classico su PC. Il gioco vi vede prendere il controllo dei GDI (i buoni) o della confraternita dei NOD (i meno buoni), due gruppi con qualche rotella fuori posto che si combattono per il controllo del prezioso Tiberium.

A morte i NOD

I giocatori inviano le loro truppe, i mezzi corazzati e altri elementi bellici contro il nemico per una battaglia all'ultimo sangue... tipo le risse redazionali per accaparrarsi i giochi da recensire. Sfortunatamente non sembra che in questa versione verrà implementata la modalità Multiplayer (magari con lo Split Screen? chissà...) ma, a parte questo, l'aspetto generale è di gran lunga migliore della controparte per PlayStation.

Zzz... Ehi, che bel gioco!

La versione per N64 verrà migliorata per risultare più veloce dell'originale, mentre l'aspetto grafico/sonoro, tutte le truppe e i livelli saranno rappresentati in 3D e sarà presente un buona parte di parlato oltre a diverse missioni esclusive per questa versione. Non solo, ma grazie allo stick analogico potrete selezionare e muovere le vostre truppe più facilmente per evitare di rimanere intrappolati nei momenti più caldi. Ora, se questo non farà piangere dalla disperazione i possessori della Playstation, mi domando cosa ci riuscirà...



Donkey K raddoppia

Alcune immagini tratte da questo imminente gioco, sicuramente le avrete già viste sui numeri precedenti e vi sarete lustrati gli occhi dopo averlo giocato. Per la vostra gioia eccovene altre che mostrano Donkey Kong in azione su N64, in tutta la sua magnificenza. Che ne dite: riuscirà questo gioco a surclassare anche l'ormai vecchio Banjo Kazooye? Noi siamo disposti a scommetterci la testa!

Chi ha spento le luci?

Donkey Kong è l'unico gioco in grado di oscurare l'attesissimo Perfect Dark. Non siamo ancora riusciti a mettere le mani su una versione giocabile, ma speriamo di poterne sapere di più al prossimo E3 americano dove verranno presentate tutte le novità in uscita prossimamente e, magari, potremo anche riuscire ad accaparrarci una demo funzionante. Certo che l'esperienza che ci apprestiamo ad affrontare non è delle migliori: tutti soli in una grande città piena di luci, belle figliole e un sacco di giochi da provare a sbafo. Ahh, dura la vita del redattore, non c'è dubbio (so che mi starete maledicendo, ma ci sono abituato... dopo Naomi non c'è nulla che possa veramente spaventarmi).

Solo in America

La maggior parte di noi europei non riconoscerebbe un Truck da un Pick up, ma le cose stanno per cambiare...

E per merito (o per colpa) dei Take Two. Saranno loro infatti a sviluppare Monster Truck Madness, un Racing Game piuttosto originale non fosse altro che per i mezzi impiegati: questi saranno infatti i Truck (non è una bestemmia!). Sotto questo nome ai più sconosciuto si trovano altri veicoli chiamati Bigfoot (quelli con le ruote giganti se non erro), Gravedigger e The Executioner (questi due non li conosco lo ammetto) insieme ad altri per ora tenuti segreti. Fino a quattro giocatori potranno prendere parte alla contesa durante la quale sarete impegnati a gareggiare lungo sette enormi tracciati, due dei quali creati esclusivamente per N64! Gli aspetti positivi comunque non si fermano certo qui. C'è una modalità denominata Rumble, una sorta di autoscontro, i classici Deathmatch alla fine dei quali ne rimarrà uno solo (di Truck ovviamente!) e infine l'intrigante Truck Soccer dove sarete impegnati in una vera e propria partita di pallone con una palla dalle dimensioni di una Volkswagen! Una modalità sicuramente divertente ma minata dal tempo limite a disposizione. Aspettiamo fiduciosi una versione completa che magari rimedi a questa "magagna". Restate in ascolto per ulteriori notizie.

Un arsenale militare tutto per noi. Il nostro gioco preferito!

Tarzan può anche ritirarsi. Sono io il Re tra le liane!

Donkey Kong 64

Questo mese il mio studio è stato letteralmente sommerso da immagini varie, e siccome sono buono eccovi le più belle. Buona visione!

A voi la scelta. O pagate il biglietto per vedere una mostra di Picasso, Monet e compagnia bella nella vostra città, o ve ne state comodi in poltrona e date un'occhiata alle immagini pubblicate da N64 PRO. Decidete pure con calma...

Armorines

Sinistra, sinistra, sinistra, destra, sinistra. Soldato Scoop a rapporto, Signore! Un due, passo, tre, quattro ecc... (ehm, no Scoop questo è Armorines, non Marines; NdR Stefano).

● DATA DI USCITA: Dicembre

LA GALLERIA DI G

Una preziosa collezione di stampe!

Bomberman 2

Boom! Crash! Oink. Bomberman sta per giungere nuovamente sul nostro N64 in un sequel ancora più esplosivo. Guardate queste immagini se non mi credete.

● DATA DI USCITA: Ottobre

Gauntlet Legends

Il povero guerriero rosso ha bisogno di cibo. Sì, il classico Shoot'em up Arcade ha lanciato di nuovo il suo guanto di sfida agli aspiranti maghi e guerrieri. Aspettatevi nuove magie e una modalità a più giocatori. Più casino insomma.

● DATA DI USCITA: Ottobre

Mario Golf

Non ci siamo ancora ripresi da Mario Party che l'idraulico nostrano torna con un altro gioco dove sarà impegnato insieme ai suoi amici/nemici sui green di un campo da golf.

● DATA DI USCITA: Ottobre

GIOCHI DI SCOOP

Jet Force Gemini

Ormai dovreste sapere che Jet Force Gemini sarà più grande dello stadio San Paolo. Dunque approfittiamo di questo spazio solo per mostrarvi le ultime immagini che ci sono giunte. Deliziose!

● DATA DI USCITA: Settembre

Le Pubblic

Ecco puntuale come ogni mese l'elenco delle prossime uscite per N64. Cercate il titolo che state aspettando e mettetevi l'anima in pace in attesa che esca. Alcuni di quelli senza data potrebbero slittare addirittura al nuovo millennio

Fenomenali

Recatevi dal vostro negoziante di fiducia e prendete al volo...

Duke Nukem: Zero Hour

Uno shooter eccellente con un sacco di humour nero! Acquistatelo per farvi delle grasse risate

Mystical Ninja 2: Starring Goemon

Il miglior Platform 2D di sempre! Divertente e con un'ottima modalità a due giocatori

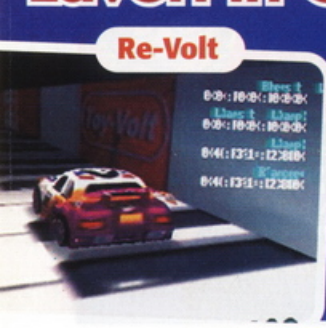
Titolo del gioco	Sviluppato da	Data	Versione
Maggio 1999			
Carmaggeddon	Interplay	Maggio 7	US
Ken Griffey Junior Baseball 2	Nintendo	Maggio 10	US
Star Wars: Episode One	LucasArts	Maggio 24	US
Gauntlet Legends	Midway	Maggio 25	US
Superman	Titus	Maggio 25	US
★ RAT ATTACK	Mindscape	Inizio Maggio	PAL
Lego Racers	Lego Media	Metà Maggio	US
Shadow Man	Acclaim	Metà Maggio	US
★ GOEMON'S GREAT ADVENTURE	Konami	Maggio TBA	PAL
★ SHADOWMAN	Konami	Metà Maggio	PAL
★ DUKE NUKEM: ZERO HOUR	GT Interactive	Maggio TBA	PAL
Tonic Trouble	Ubisoft	Maggio TBA	US
Giugno 1999			
Shadowgate 64	Acclaim	Giugno 2	US
★ F1 WORLD GRAND PRIX 2	Nintendo	Giugno 4	PAL
WWF Attitude	Acclaim	Giugno 11	US
World Driver Championship	Midway	Giugno 16	US
Command & Conquer	Nintendo	Giugno 28	US
★ QUAKE 2	Activision	Fine Giugno	PAL
★ ASSAULT	Telstar	Giugno TBA	PAL
★ CHARLIES BLAST CHALLENGE	Kemco	Giugno TBA	PAL
★ LEGO RACERS	Lego Media	Giugno TBA	PAL
★ LODE RUNNER 3D	Bandai	Giugno TBA	PAL
★ MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER '99	Eidos Sports	Giugno TBA	PAL
Luglio 1999			
★ STAR WARS RACERS	Nintendo	Luglio 2	PAL
Pokemon Snap	Nintendo	Luglio 26	US
★ CARMAGGEDDON	Interplay	Luglio TBA	PAL
★ NEW TETRIS	Nintendo	Luglio TBA	PAL
Agosto 1999			
Jet Force Gemini	Rare	Agosto 30	US
★ JET FORCE GEMINI	Rare	Agosto TBA	PAL
★ COMMAND AND CONQUER	Nintendo	Agosto TBA	PAL
★ WWF ATTITUDE	Acclaim	Agosto TBA	PAL
Settembre 1999			
Mario Golf	Nintendo	Settembre 13	US
★ MONSTER TRUCK MADNESS	Take 2	Settembre TBA	PAL
★ OGRE BATTLE 3	Nintendo	Settembre TBA	PAL
★ ROADSTERS	Titus	Settembre TBA	PAL
★ RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE	Ubisoft	Settembre TBA	PAL
★ SHADOWGATE 64	Kemco	Settembre TBA	PAL
★ SUPERMAN	Titus	Giugno TBA	PAL
Ottobre 1999			
★ MARIO GOLF	Nintendo	Ottobre TBA	PAL
★ TOP GEAR RALLY 2	Kemco	Ottobre TBA	PAL
★ PERFECT DARK	Rare	Ottobre TBA	PAL
★ TASMANIAN EXPRESS	Infogrames	Ottobre TBA	PAL
Novembre 1999			
Army Men	3DO	Inizio Novembre	US
★ RAINBOW SIX	Nintendo/ Red Storm	Metà Novembre	PAL
★ DAIKATANA	Kemco	Novembre TBA	PAL
★ REVOLVER	Nintendo	Novembre TBA	PAL
★ SHADOWGATE RISING	Kemco	Novembre TBA	PAL
★ TOP GEAR HYPERBIKE	Kemco	Novembre TBA	PAL
★ XENA	Titus	Novembre TBA	PAL

azioni

Titolo del gioco	Sviluppato da	Data	Versione
Dicembre 1999			
Turok 2 Arena	Acclaim	Dicembre 10	US
★ TUROK ARENA	Acclaim	Inizio Dicembre	PAL
★ DONKEY KONG 64	Nintendo	Metà Dicembre	PAL
Armorines	Acclaim	Dicembre TBA	US
Resident Evil 64	Capcom	Dicembre TBA	US
1999 - Entro la fine dell'anno			
★ CHAMELEON TWIST 2	Sunsoft	Primavera '99	PAL
★ HARRIER 2001	Video System USA	Primavera '99	PAL
★ ROADSTERS '99	Titus	Primavera '99	PAL
Rugrats Board Game	THQ	Primavera '99	US
★ TWELVE TALES: CONKER 64	Rare	Primavera '99	PAL
★ WIN BACK	Koei	Primavera '99	PAL
★ WILD METAL COUNTRY	Gremlin	Primavera '99	PAL
★ ANIMANIACS: TEN PIN ALLEY	Asc Games	Estate '99	PAL
★ ACCLAIM SPORTS SOCCER	Accliam	Estate '99	PAL
★ EARTHWORM JIM 3D	Interplay	Estate '99	PAL
★ HYPE: A TIME QUEST	Ubi Soft	Estate '99	PAL
★ JEST	Infogrames	Estate '99	PAL
★ MILO'S ASTRO LANES	Crave Entertainment	Estate '99	PAL
★ RONALDO SOCCER	Infogrames	Estate '99	PAL
★ RUGRATS	THQ	Estate '99	PAL
★ WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	Boss Games	Estate '99	PAL
★ BLUES BROTHERS 2000	Titus	Metà '99	PAL
★ GAUNTLET LEGENDS	Telstar	Metà '99	PAL
★ RE-VOLT	Acclaim	Metà '99	PAL
★ WORMS ARMAGEDDON	Core	Metà '99	PAL
★ TOCA: TOURING CAR	Codemasters	Metà '99	PAL
B.A.S.S Fishing	Take 2	Autunno '99	US
Harvest Moon 64	Natsume	Autunno '99	US
★ HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS	Titus	Autunno '99	PAL
Mario Golf	Nintendo	Autunno '99	US
Nuclear Strike	THQ	Autunno '99	US
Nomenquest	THQ	Autunno '99	US
Road Rash 64	THQ	Autunno '99	US
★ QUEST FOR CAMELOT	Titus	Autunno '99	PAL
X-Men 3D	Activision	Autunno '99	US
★ BANJO-TOOIE	Rare	Inverno '99	PAL
★ F-18 SUPER HORNET	Titus	Inverno '99	PAL
★ EARTHBOUND 64 (MOTHER 3)	Nintendo	Fine '99	PAL
DeathKarz	GT Interactive	Fine '99	US
★ LOONEY TUNES: SPACE RACE	Infogrames	2000 TBA	PAL
★ DUCK DODGERS	Infogrames	2000 TBA	PAL
★ LAST LEGION UX	Hudson Soft	TBA	PAL
★ DRAGON SWORD	Interactive	TBA	PAL
★ PUMA STREET SOCCER	Sunsoft	TBA	PAL
★ RIDGE RACER 64	Namco	TBA	PAL
WCW Nitro 64	THQ	TBA	US
Xena: Warrior Princess	Titus	TBA	US

Lavori in Corso

Re-Volt



Le corse con le macchinine radiocomandate non hanno mai avuto un aspetto così invitante. Un sacco di vetture con le quali gareggiare lungo una marea di circuiti rendono questo gioco un vincente! Le sensazioni date dai controlli sono le stesse di un radiocomando e anche la grafica svolge il suo lavoro alla grande! Uno dei giochi più caldi del 1999.

I prossimi appuntamenti da non perdere

Ecco cosa ci attende nell'immediato futuro

Ogre Battle 3

Una sorta di gioco di ruolo tattico dove la strategia ha la meglio sull'azione pura

Shadowgate 64

L'acclamato ritorno di un'avventura assai originale

Fino a quattro giocatori si scontrano con mostri di tutte le taglie

Gauntlet Legends

Dragon Sword

Un'avventura dall'eccellente aspetto, dove potrete addomesticare le bestie presenti

RECENSIONI

P34 Duke Nukem: Zero Hour

L'ora del Duca è scoccata. Non ci sono dubbi su questa fantastica avventura! Il Duca regna!

24

Star Wars Racer
Mitico!

34

Duke Nukem: Zero Hour
Sanguinolento!

Sette matti in libertà ovvero...

I RECENSORI

Stefano Questo mese con somma (ma anche sottrazione) sorpresa, mi sono dedicato anima e corpo alla recensione di Super Breakout su Game Boy Color, anche se mi sono ritagliato qualche momento di relax per gustarmi l'ultima avventura di Duke...

Naomi Avrei voluto dedicarmi a Zero Hour, ma Marco ha impedito a chiunque di avvicinarsi alla console per giocarci, piazzando delle trappole per topi sotto i joypad. Mi sono quindi rassegnata e ho ripiegato su Mistycal Ninja 2 trovandolo inaspettatamente molto più carino di quanto credessi.

Marco Zero Hour mi ha totalmente coinvolto e non riesco più a fare a meno di una partitina ogni tanto. L'unico gioco questo mese in grado di battere il Duca è stato Star Wars Racer! La Forza si è nuovamente impossessata di N64!

Lewis Mentre tutti erano impegnati a fare la fila per giocare con Duke Nukem, io mi sono dedicato a Star Wars Racer... Che gioco ragazzi! Non ho disdegnato una partitina qua e là a Mistycal Ninja 2, anche se non è proprio il genere che fa per me, mentre ho rischiato il suicidio incontrollato solo vedendo Paolo giocare a Bust-A-Move.

Paolo Come spesso mi capita, anche questo mese ho passato parecchio tempo a giocare con l'unico titolo ignorato dal resto della redazione, ovvero Bust-A-Move 99. Sarà che per farlo, bisogna avere un certo quoziente intellettivo, o che era l'unica cartuccia che i puzzoni non si erano imboscati, ma resta il fatto che mi sono divertito tantissimo!

James Anch'io ho trascorso il mese giocando a Duke Nukem, e devo dire di essermela spassata non poco. Poi ho provato ad avvicinarmi a Bust-A-Move. Il risultato? Troppo difficile per i miei gusti e il mio cervello non ne ha voluto sapere di mettersi in moto. Lo so, voi dite che non è una novità... Spiritosi!

P16 Mystical Ninja 2: Starring Goemon

Un gioco di stampo medievale in un mondo dove la magia e la confusione sono all'ordine del giorno...

Bust-A-Move '99
Palloso (in senso buono!)

I punteggi

Il premio smanettone viene assegnato solamente a quei giochi per i quali faresti di tutto pur di averli. Goldeneye 007, Mario 64, 1080° Snowboarding e, ovviamente, Zelda appartengono tutti alla categoria smanettone.

100 -90	**Ogni gioco che totalizza 90 o più punti rappresenta un acquisto essenziale, un degno pezzo per la tua collezione a prescindere dal genere di gioco che preferisci. Compra uno di questi titoli e ti girerà la testa per mesi!**
89 -80	**I giochi che totalizzano 80 o più punti rappresentano una buona scelta, anche se non la migliore nel loro genere. FIFA '98 ne è un esempio, un buon gioco di per sé, ma non un fuoriclasse.**
79 -50	**L'idea c'è, ma rimane sullo scaffale dove si trova il gioco al momento dell'acquisto o all'interno della scatola stessa. Varrebbe la pena di dargli un'occhiata solo a un prezzo vantaggioso altrimenti, be', l'avete capito da soli...**
49 -0	**La soglia del dolore. Avvicinati a un gioco che totalizza un punteggio inferiore ai 50 e ti prenderai qualche malattia di quelle che producono funghi o, peggio ancora, che inducono ad andare volentieri a scuola o al lavoro.**

Informazioni segrete

Recensione

Ti dice esattamente cosa pensiamo di ogni gioco.

Analisi

Grafica Il gioco spingerà al massimo le potenzialità della macchina su cui gira?

Suono Riuscirai ad ascoltare la musica del gioco per più di cinque minuti o sarà qualcosa contro cui tuo nonno picchierà con le sue dita artritiche?

Giocabilità È uno spasso o no? Ci giocherai anche quando dovresti essere a scuola o te ne libererai come un paio di scarpe vecchie?

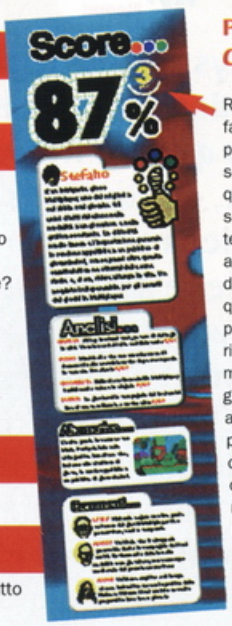
Durata Quanto durerà? Sarà un Goldeneye o un Clayfighter che terminerai in cinque minuti?

Alternative

Esiste qualcosa di simile? E se sì, cosa?

Commenti

Le opinioni degli altri redattori che non hanno scritto la recensione



Punteggi Campionato

Ricordi le fantaclassifiche pubblicate il mese scorso? Bene, questi punti servono proprio a tenerle sempre aggiornate. Tieni dunque a mente questi punteggi perché quando riproporremo nei mesi a venire le graduatorie aggiornate, potrebbero esserci delle sorprese più o meno piacevoli, magari proprio riguardo al tuo gioco o alla tua Software House preferiti.

Gira pagina per le recensioni di questo mese...

Non dovete necessariamente essere dei fusi di testa per giocare a Mystical

Mystical N

Presenta

Goer

Mystical Ninja è un prodotto giapponese almeno quanto il sushi e il sakè, dunque se siete allergici a tutto ciò che proviene dal paese del Sol Levante girate pure pagina! Per gli amanti delle avventure del piccolo eroe dai capelli blu siamo lieti di annunciarvi che è tornato in compagnia di alcuni amici!

Ninja, anche se ciò aiuterebbe!

... Lasciateli a me. Ho giusto una nuova arma con cui incenerirli!

Ninja 2

mon

Mi avevano detto che fumare mi avrebbe aiutato a dimagrire... in un certo senso era vero!

Mystical Ninja 2

Farsi aiutare da un compagno è una buona maniera per sconfiggere i nemici

Due eroi sono sempre meglio di uno. Ora però dammi una mano!

Rock 'n' Roll

Questo è un gioco morto, privo di vita e di ogni minimo interesse per cui è destinato a non lasciare alcuna traccia fra noi videogiocatori. Si tratta di un ex-gioco! Solo un pazzo lunatico avrebbe avuto il coraggio di tornare indietro ai tempi in cui i Platform erano più piatti dei piedi di Marco. Dico bene? Hmm...? Okay, portate pure via i tizi con la camicia di forza! La famiglia del Mystical Ninja si appresta ad accogliere un nuovo membro, anche se la decisione di creare un prodotto interamente 2D mostra un certo coraggio unito a un pizzico di follia da parte dei suoi creatori (ma non sono forse questi i tratti caratteristici di un genio? Che ne sappiamo noi, che a malapena abbiamo imparato a leggere, scrivere e ad abbaiare...). A una più attenta ispezione, infatti, sembra che tale scelta non sia stata poi così azzardata.

Fatica per due

L'originale Mystical Ninja (MN) in 3D creò una vera e propria spaccatura all'interno della redazione: Marco, Stefano, Paolo e Jim pensavano si

Dovrete impegnare il cervello per risolvere alcune situazioni come questa.

Goemon deve usare due pietre rotolanti per raggiungere una piattaforma in alto.

Le rocce vi aiuteranno inoltre ad aprirvi la strada spiaccicando i nemici che vi si pareranno di fronte!

Goemon & Co

Yae

Una spada tagliente, un attacco col bazooka, una buona tecnica di salto e si può trasformare in una sirena.

Goemon

Il più ganzo del gruppo, esegue un attacco con un bastone provvisto di catene; niente male!

Ebisumaru

Si tratta del fedele compagno di Goemon e odia tutti gli scontri presenti nel gioco; fedele!

Sasuke

Un tizio esplosivo che lancia bombe da ogni parte; terribile!

“Non è mai riuscito a calarsi pienamente nel 3D come ha fatto Mario”

trattasse di un prodotto originale nel suo genere, mentre il resto della cricca lo stroncò senza appello. Per quanto mi riguarda penso si trattasse di un gioco quantomeno inusuale e perciò apprezzabile per gli sforzi compiuti, col risultato di vedermi etichettata come matta da parte degli altri redattori.

Eroi per tutte le stagioni

Mystical Ninja, per quanto fosse originale e insolito, non riusciva a essere un Platform realmente in 3D come Mario 64, ma sembrava più un ▶

In fondo al mar... in fondo al mar... non vi ricorda per caso una canzone?

4

Con quella maledetta pietra, finalmente al suo posto, i vostri sforzi sono finiti.

5

Ora che avete raggiunto la piattaforma superiore potete guardarvi intorno per studiare la prossima mossa.

Tip-Xtra

Non siate avari. Preparatevi a spendere le vostre monete nei villaggi o a usarle come missili per aiutarvi a ripulire un livello più in fretta.

Mystical Ninja 2

Plaasmaaaa

Troverete questo edificio misterioso in diverse città. Vorreste vivere in uno di questi?

▶ vecchio gioco per SNES con l'aggiunta di alcuni elementi in 3D. Grazie al cielo, Mystical Ninja 2 (MN2) ha invertito questa tendenza. Goemon è ritornato con un Platform d'azione simile ai vecchi successi per SNES condito da una serie di nuovi ingredienti che calzano a pennello. Spogliato della terza dimensione ora il protagonista è migliorato sotto tutti gli aspetti e rappresenta una vera e propria macchina da guerra rispetto al tizio blando del primo episodio.

"Goemon 2 è bello giocato da soli, ma meglio ancora insieme a un amico"

Follie? Sì, grazie

Si tratta sempre di un'avventura con elementi di GdR, con voi impegnati a esplorare città, collezionare monete, uccidere i cattivi di turno e completare tutte le missioni. Potrete spendere il vostro denaro acquistando cibo e armi oltre a pagarvi una sana nottata di sonno per tenere alta la vostra salute.

Alcuni giocatori nei precedenti episodi non erano d'accordo con questa trovata, ma qui si è rivelato un vero e proprio toccasana in quanto inframezzato da sezioni di azione e altre di puro Platform. Nonostante questi elementi, ciò che vi troverete di fronte non sarà un vero e proprio GdR, ma sostanzialmente un gioco di piattaforme con l'aggiunta di alcuni elementi innovativi per il genere. Come potreste affrontare, altrimenti, delle battaglie contro mostri enormi decisi a farvi la pelle? O aiutare un DJ a trovare disco, cuffie e microfono? O cavalcare un cavallo robot? O indossare la tenuta di un lottatore di sumo per consultare Plasma, una scimmia veggente? O dare una mano a Marco nel trovare una ragazza? (Ok, questa non c'è ma non sarebbe stata male come impresa). Ovviamente tutte queste azioni non avrebbero senso se non

Ebisumaru è stato sorpreso dopo essersi scolato un paio di bottiglie di sakè. Bell'alito davvero!

Chi vi seguirà nella vostra avventura? C'è solo l'imbarazzo della scelta

!!!

2

Incuriosito, Sasuke entra per vedere cosa c'è all'interno. Ehi, c'è nessuno in casa? Nessuno... tranne Plasma!

3

Dagli episodi precedenti dovreste ricordarvi di questa scimmia. Vi predirrà il futuro. Speriamo bene...

4

Certo che un tizio in boxer a righe e con un secchio in testa non sembra così affidabile.

fossero ambientate in un mondo altrettanto folle dove i livelli possono aver luogo sulla schiena di una tartaruga (alla Discworld) e dove ogni stramberia è all'ordine del giorno (non per noi che lavoriamo per N64 PRO, s'intende).
Fortunatamente non dovrete sorbirvi tutto ciò da soli in quanto MM2 vede l'avvento di una modalità cooperativa con la quale affrontare l'avventura insieme a un altro sventurato. Mi riferisco a quando ho provato a giocare con Marco!

Il gioco delle coppie

Ogni personaggio all'interno del gioco ha le proprie abilità speciali. Sasuke è piccolo e scattante e usa le bombe come armi, mentre Goemon è leggermente più goffo nei movimenti data la mole. Dei Warp point lungo il gioco vi permettono di scambiare i personaggi come succede in un incontro di wrestling in quanto alcuni individui che incontrerete, saranno più propensi a parlare con certi personaggi ▶

Tip-Xtra

Assicuratevi di visitare i villaggi con una certa regolarità per rifornirvi di provviste e oggetti utili.

Ninja 2

Questo diavolo danzante vi verrà mostrato nella schermata di Game Over. Bizzarro, o no?

"Scusatemi se me ne vado volando con una calzamaglia attillata e un mantello sulla schiena"

▶ piuttosto che con altri, per cui dovrete tener conto di questa caratteristica per superare diversi puzzle.
Yae per esempio può assumere le sembianze di sirena (non quella dell'ambulanza che giornalmente li riporta al manicomio), e può quindi nuotare sott'acqua, Goemon invece potrà usare un bastone con catene per scalare quelle aree precedentemente irraggiungibili. Un personaggio ancora, vuole gareggiare contro Ebisumaru nella prima città che visiterete e solo lui potrà affrontare questa prova. Vi verrà inoltre richiesto frequentemente di cooperare per sconfiggere i boss e raggiungere le aree sopraelevate cavalcando sulla schiena del vostro compagno. Ci sono un sacco di altre curiosità in Mystical Ninja più folli della pettinatura di Naomi. È proprio questa varietà di gioco abbinata al superbo Cooperative Mode che rende MN2 un gioco così divertente. Non si tratta certo di un capolavoro definitivo, ma rompe gli schemi dei soliti Platform 3D è un titolo originale e perfettamente giocabile.

Super Naomi!

Dunque i Platform game in 2D sono morti? Mah! A dire il vero, ad eccezione di Mario 64 e Banjo, non ci sono stati così tanti giochi in grado di far parlare a lungo di sé come accadde per diversi titoli in 2D sui vecchi sistemi. Mischief Makers, Yoshi's Story e Mystical Ninja 2: Starring Goemon sono la prova che questo genere è ancora vivo e vegeto. Questi giochi mi rendono personalmente molto euforica, dunque perdonatemi se ora me ne vado volando con una calzamaglia attillata e un mantello sulla schiena.●

Questo è il primo boss che incontrerete. Rimandategli le bombe che vi tira per farlo secco

Score...

SOFTWARE HOUSE LEAGUE 1 pt SOFTWARE HOUSE LEAGUE

88%

Naomi

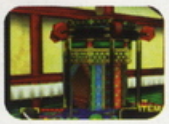
Mentre il ritorno al 2D è un passo indietro per quanto riguarda l'aspetto tecnologico, si tratta di un grande balzo in avanti per la giocabilità, con una superba modalità cooperativa e un sacco di stramberie da Platform. È divertimento allo stato puro e sebbene non si tratti della migliore avventura di Goemon, è un ottimo titolo che solo qualche folle potrebbe ignorare.

Analisi...

GRAFICA I coloratissimi fondali in 3D migliorano l'aspetto 2D del gioco. **8/10**
SONORO Dipende dai punti di vista: potrete amarlo alla follia o togliere l'audio fin dalla prima partita. **8/10**
GIOCABILITÀ Il migliore che potreste comprare nel suo genere. E in più si può giocare in due. **9/10**
DURATA Non così impegnativo per i più smaliziati, ma durerà a lungo per la maggior parte dei giocatori. **8/10**

Alternative...

Legend of the Mystical Ninja: starring Goemon



Potrebbe sembrare una ciofeca inizialmente, ma dopo un po' le sue qualità emergono assicurandovi dei momenti piacevoli.

Commenti...

LEWIS Assolutamente fuori di testa! Dovreste esserlo per giocare a questo titolo, oltre che per sborsare i soldi necessari ad acquistarlo!

MARCO Brillante! Un eccellente titolo per due giocatori, anche se preferirei non provarlo con Naomi la prossima volta!

PAOLO Un titolo analogo ai molti che ho giocato su SNES anni fa. Potreste amarlo od odiarlo, ebbene io lo odio!

RADIO COMPANY

the net

Belluno Fm 89.2	Pescara Fm 91.0	Asti Fm 90.7
Udine Fm 105.2	Benevento Fm 98.0	Torino Fm 101.5
Trieste Fm 102.6	Caserta Fm 98.0	Ivrea Fm 90.95
Treviso Fm 90.9	Napoli Fm 98.0	Vercelli Fm 91.6
Venezia Fm 90.9	L'Aquila Fm 91.0	Latina Fm 100.7
Padova Fm 100.5	Avellino Fm 88.4	Brindisi Fm 107.9
Mantova Fm 94.4	Foggia Fm 87.9	Bari Fm 93.2
Verona Fm 94.4	Trani Fm 89.0	Civitavecchia Fm 100.5
Vicenza Fm 107.9	Avezzano Fm 97.2	Viterbo Fm 100.7

Roma
Fm 100.7

advertising by www.flyer.it 06.77260819

JUST 4 U

JUST 4 U

Company Syndication: Via Archimede 96, 00196 Roma
Tel. +39 (0)6.80691133 • Fax +39 (0)6.8077552

Versione Americana

Volete provare la Forza in una entusiasmante corsa mozzafiato?

Lewis

Benvenuti a Pod Racer! Un Racing Game ispirato al mondo di Guerre Stellari con mezzi futuristici che viaggiano a velocità da far impallidire anche il mitico Mennea!

NIENTE PANICO!

Alzi la mano chi andrà a vedere il prossimo film di Guerre Stellari. Hmm... un sacco di mani alzate, praticamente tutte! Bene allora, mi dispiace ma sto per rivelare un sacco di dettagli sul film di prossima uscita, dunque, coloro che non vogliono rovinarsi la sorpresa sono pregati di saltare a pag. 32. Bonk! (rumore prodotto da un portacenere di coccio - come il sottoscritto - lanciatomi in pieno volto dall'editore!). Ehm, scusate c'è stato un cambiamento, tornate indietro e vi prometto che staro zitto e buono. Va bene cosi? Bastava dirlo prima...

Star Wars: Episode

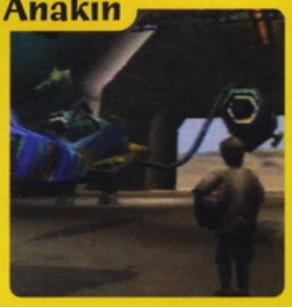
All images are the copyright of Lucas Films

I Racer

Piloti Alieni

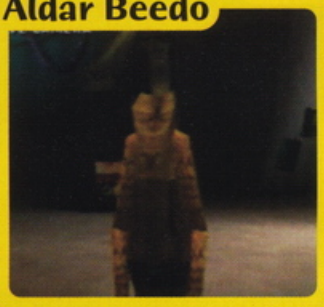
I nomi Bozzie Baranta, Sebulba, Dud Bolt e Clegg Holdfast potrebbero non dirvi nulla per il momento, ma aspettate di vedere il film e vi saranno più familiari di Bobba Fett, Han Solo, C-3PO e Naomi, ahem.

Anakin



Anakin Skywalker. Il giovane Darth Vader è l'unico umano in Pod Race, ma ha già dimostrato che la Forza scorre nella sua famiglia.

Aldar Beedo



Aldar proviene dall'antica famiglia dei Beedo discendente diretta di una specie simile alle giraffe. Il suo collo lungo è piuttosto ingombrante nella cabina ma almeno può leccarsi da solo.

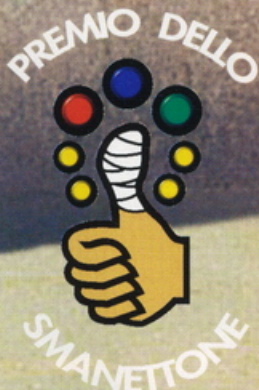
Clegg Holdfast

Clegg, Cleggy per gli amici, ma dato che non ne ha nessuno... Il soprannome Holdfast si riferisce al suo stile di guida. Rimarrà incollato a voi come un adesivo.

Dud Bolt

L'elefantiaco Dud Bolt fa la sua bella figura fra i vari piloti, e sostiene di non essere un animale, bensì un alieno.

Non sono sicuro che il grigio sia il mio colore preferito. Credo sia meglio il nero... magari quando sarò più grande?



Il luogo dove è ambientata la vicenda è Tatooine e il calore proveniente dal sole e dal suo gemello rischia di cuocere letteralmente i piloti all'interno delle loro navette futuristiche.

Ai vostri posti...

La Boonta Eve Classic Race, un torneo annuale organizzato da Jaba the Hut, è in pieno svolgimento. Si tratta di una gara che attira i più spericolati piloti della galassia. I livelli di abilità e concentrazione richiesti fanno sì che solo le migliori creature spaziali possano parteciparvi. Ma per la prima volta anche un ragazzino umano è stato accettato a far parte della gara, e quello che più sorprende è l'innata abilità che dimostra pur avendo solo due braccia e un paio di occhi. Il suo nome è Anakin Skywalker, anche se presto acquisterà un altro titolo ben più altisonante (e qui mi fermo perché ho promesso di non rivelarvi nulla della trama del film). D'accordo, dunque senza svelarvi troppi particolari, cercherò di farvi capire cosa è un Pod. Pensate ai carri dell'epoca romana, con motori a razzo invece dei cavalli e con un abitacolo futuristico (altrimenti detto Pod) al posto della biga. Ora aggiungete a questo, alcuni avversari spietati, diversi enormi e tortuosi percorsi, una velocità da capogiro e otterrete la Pod Racing, uno sport dove la velocità e il pericolo sono tutt'uno. Se Charlton Heston avesse pilotato uno di questi mezzi in Ben Hur, la famosa sequenza con la corsa delle bighe sarebbe durata circa cinque secondi piuttosto che una vita!

> "Pod Racing... uno sport dove la velocità e il pericolo sono tutt'uno..."

Pronti...

Le prime impressioni? Molto simile a Wipeout 64, almeno per quanto riguarda le navicelle sospese a mezz'aria, lo scenario futuristico e anche il sistema dei freni ad aria! Ma fidatevi di me (fate questo sforzo!), questo gioco non è una semplice rivisitazione di Wipeout. Il vostro mezzo ad esempio all'inizio è piuttosto lento e può essere migliorato progredendo nel gioco, ▸

Star Wars: Episode 1 Racer

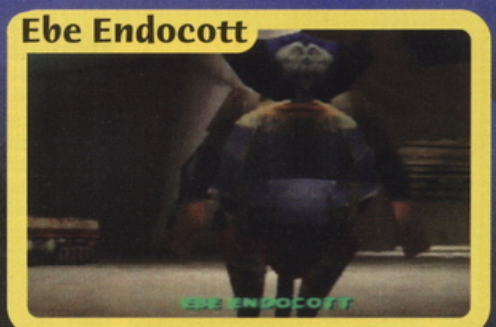
Sebulba

L'indiscusso maestro della Pod Race (fino al vostro avvento). Userà ogni trucco per mettervi i bastoni fra le ruote arrivando perfino a sabotare il vostro Pod nel film.

Fud Sang

Neanche la madre di Fud Sang sa bene cosa sia suo figlio. Se volete aiutarlo a trovare una risposta spedite le vostre opinioni su una cartolina al solito indirizzo (scherzavo!).

Ebe Endocott



Questo pilota corpulento ha una testa enorme almeno quanto quella del sottoscritto e una coda da rettile simile a ... be' lasciamo stare.

Gasgano

Questo piccolo, esile alieno a sei gambe ha un enorme e lungo collo e braccia che si rivelano estremamente versatili durante la Pod Race (ma che è, una piovra?).

mentre anche negli stage iniziali tenderà a sbandare come se guidaste su una buccia di banana.

Dolci sensazioni...

Se il vostro mezzo non è competitivo da subito potrete sempre rivolgere le vostre attenzioni ai turbo boost! Caricateli durante la corsa e usateli lungo i rettilinei per schizzare più veloci della luce. Assicuratevi però di essere ben saldi sulla poltrona perché altrimenti potreste risentire degli effetti della forza centrifuga... quella della lavatrice ah, ah! I doppi motori garantiscono la forza di spinta al vostro Pod e il loro design unico assicura al mezzo uno spostamento tutto particolare. La parte posteriore (dove si trova l'abitacolo) si comporta in maniera diversa sia che stiate affrontando una curva piuttosto che un tunnel, o delle dune sabbiose invece che profondi dirupi. Gli effetti provocati vi faranno ridere o imprecare ma non rimarrete mai indifferenti!

Arrrghhh!!!

Le gare si svolgeranno sui percorsi più tortuosi di tutto il cosmo, uno più difficile dell'altro, che faranno di tutto per ridurre il vostro mezzo in una carcassa fumante arenata sulle spiagge di Aquilaris.

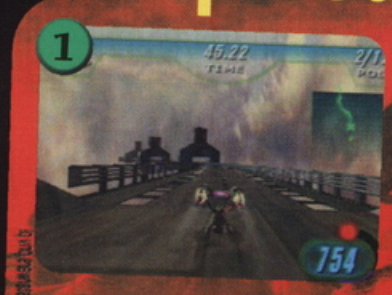
Qualche dettaglio in più

Nel film (attento a quello che dici, NdR Naomi) la Pod Race ha luogo a Tattoine, ma il gioco vi offre non meno di 20 tracciati posti su otto pianeti differenti. Dalle terre gelate di Ando Prime, con i suoi laghi ghiacciati e le distese innevate, all'asteroide su Oovo VI, una colonia penale dove abbondano le miniere e i tunnel con zero gravità. Tutti i percorsi sono ben realizzati, vari e completamente attinenti a quanto si vede nel film. Inizialmente, potrete scegliere uno degli otto personaggi di base (ce ne sono altri che verranno attivati progredendo nel gioco). Ognuno di questi ha il suo Pod personale, con caratteristiche uniche che includono differenti velocità, dimensioni, peso e lunghezza della navetta. Durante la gara sentirete i commenti degli altri piloti, ognuno in possesso di una serie di frasi che verranno utilizzate

All images are the copyright of Lucas Films

"Pod Racer è un'esperienza da far drizzare letteralmente i capelli!"

Episodio I: Crasher



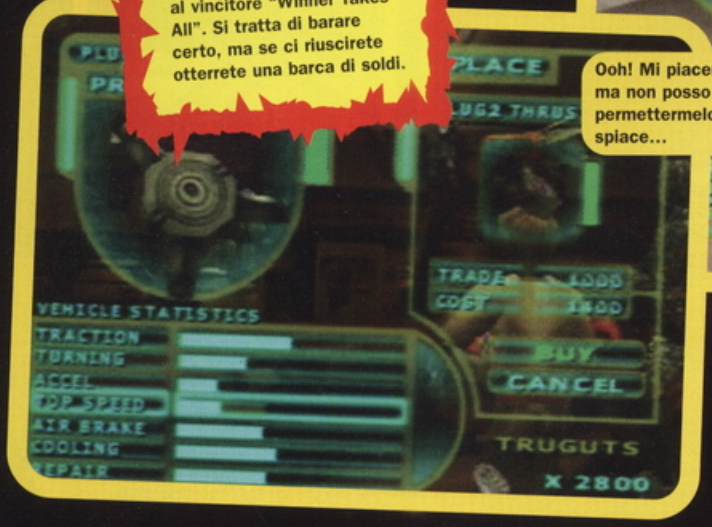
Mi piace guidare il Pod di mio padre anche se non è proprio il migliore.

Cosa? Oh, niente panico, sono un pilota eccellente. A proposito, non dite niente a mio padre.

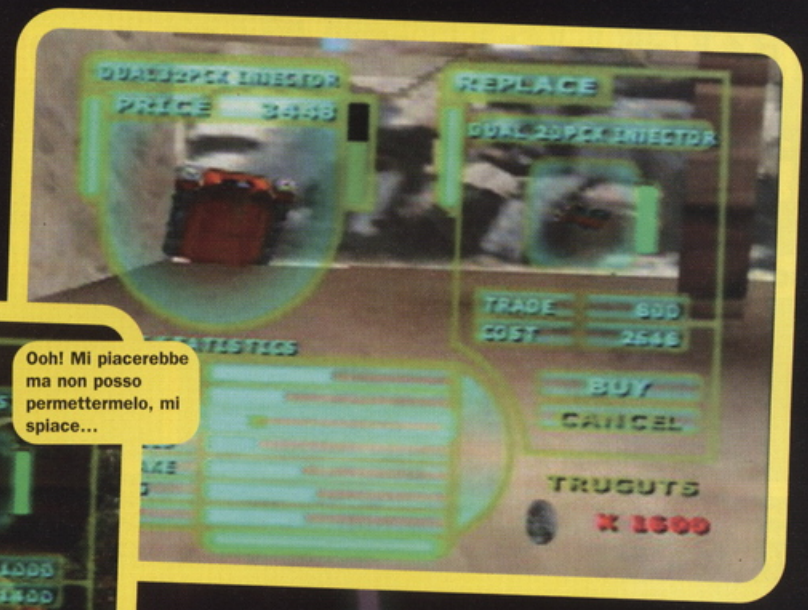
Oops, sembra che abbia toccato quella barriera. Forse si tratta solo di un graffio.

Tip-Xtra

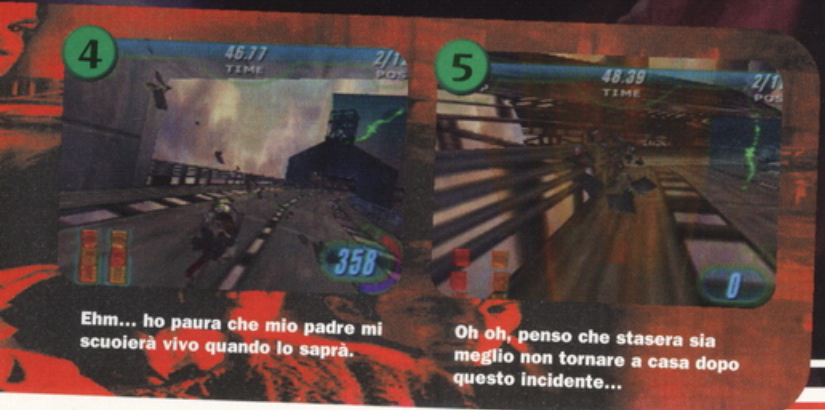
Nella modalità torneo potrete definire i premi gara. Dunque ad esempio, se pensate di avere delle chance per vincere una corsa, destinate tutti i premi al vincitore "Winner Takes All". Si tratta di barare certo, ma se ci riuscirete otterrete una barca di soldi.



Ooh! Mi piacerebbe ma non posso permettermelo, mi spiace...



Ecco l'effetto generato quando userete il turbo. Non male eh?



Ehm... ho paura che mio padre mi scuoierà vivo quando lo saprà.

Oh oh, penso che stasera sia meglio non tornare a casa dopo questo incidente...

Star Wars: Episode 1 Racer

Pianeti

I 20 percorsi si trovano su otto mondi con alcuni pianeti che hanno fino a tre diverse varianti dello stesso tracciato, alla Ridge Racer

Tatooine

Jabba organizza la prima gara nel paese natale di Anakin (e più tardi di Luke) nel deserto.

Mon Gazza

Questo tracciato pieno di ponti è situato in mezzo al fuoco arancione di Mon Gazza.

Ando Prime

Questo tracciato artico ha laghi ghiacciati e luminosi con discese innevate.

Aquilaris

Un pianeta ricoperto d'acqua pieno di tunnel e caverne subacquee.

Quel getto viola è un raggio energetico che unisce gli scarichi dei vostri motori insieme

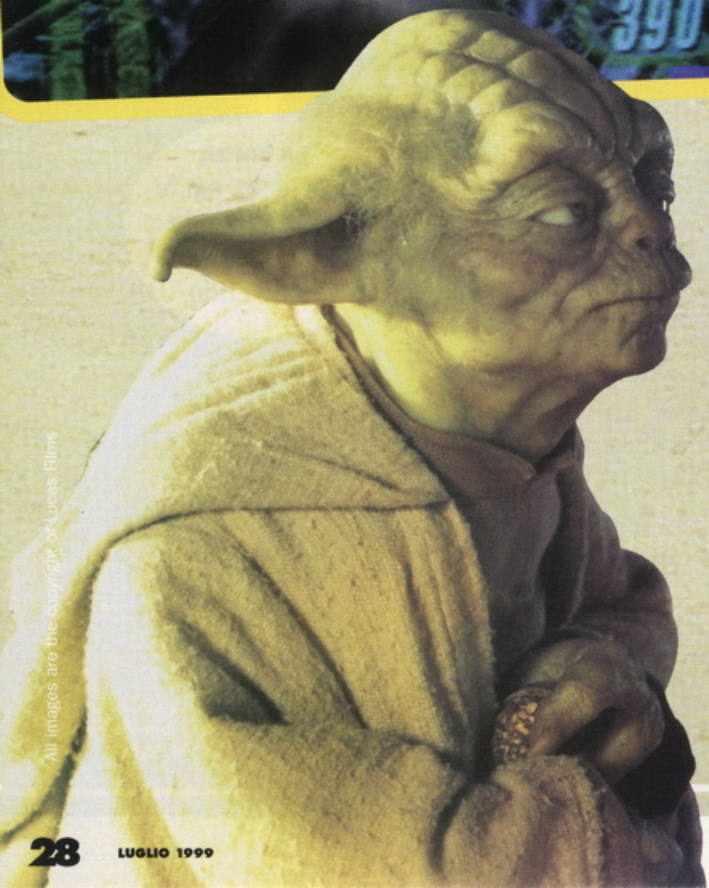
per tirarsi su di morale o per sbeffeggiare l'avversario appena superato.

Motori=dolori

Qualsiasi cosa essi stiano dicendo, fà da perfetto complemento all'atmosfera del gioco, già di per sé impressionante grazie agli effetti sonori che variano in accordo con le situazioni affrontate. Il rumore delle turbine dei motori dei vostri avversari, quando vi superano è impressionante, così come il loro eco all'interno dei tunnel, o gli effetti attutiti dalle dune di sabbia o ancora quelli metallici prodotti dagli schianti lungo le caverne e i passaggi più aperti. Tra una gara e l'altra c'è un'intelligente sezione ai box dove potrete spendere i soldi guadagnati nelle gare (i Truguts) per migliorare il vostro Pod. "You try - you buy!" recita il proprietario del negozio che può anche fornirvi dei pezzi migliori come motori più potenti o nuove alette e tutti quei droidi in grado di eseguire delle riparazioni. Durante le gare dovrete tenere d'occhio lo stato dei vostri componenti che possono danneggiarsi o semplicemente usurarsi al contatto con determinate superfici o in seguito a scontri con altri piloti, così come dovrete evitare di surriscaldare il turbo, in quanto sono tutte cose che potrebbero portare la vostra navicella alla distruzione. Dunque cercate di controllare il vostro stile di guida rendendolo meno aggressivo e più preciso, anche se ciò è più semplice a dirsi che a farsi, specialmente quando avete Sebulba alle costole. Il sistema di riparazione a bordo vi permette di eseguire interventi durante la gara e, considerando che le più lunghe richiedono fino a 10 minuti per completare un solo giro, è facile capire perché degli umani mortali con un solo paio di braccia e di occhi falliscano nella Pod Racing (questo spiega invece perché te e Tip-X siete così bravi NdR Naomi).

Usate la Forza!

Inevitabilmente, per trionfare nelle gare, e quindi nel campionato, avrete bisogno oltre che della giusta concentrazione anche dell'aiuto della Forza. Le modalità a disposizione, oltre al torneo vero e proprio, sono la Time Attack e quella a due giocatori, leggermente più lenta della precedente, con un Frame Rate più ridotto (ma vista la complessità dello scenario da muovere, resta sempre su livelli superiori alla media). Per quanto cerchi di sforzarmi non riesco a trovare difetti degni di nota. Un



Ma quand'è che mi mandate in pensione? Non ce la faccio più!

Il mio Po

Droide: Signore, penso che avrebbe fatto meglio a investire su quel liquido per i motori!

All images are the copyright of Lucas Films

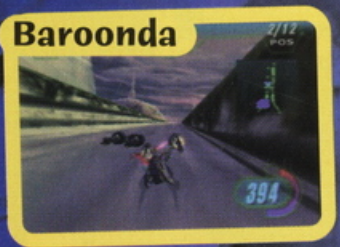
Malastare

Il cielo buio e stellato di Malastare è un'impressionante corsa a tutta velocità.

Oovo VI

Un oscuro tracciato situato in una colonia penale su un asteroide.

Baroonda



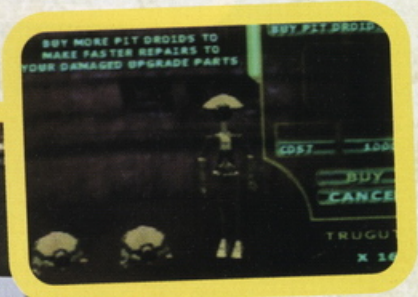
Questa corsa ambientata nell'omonima città si svolge sotto una vera e propria tempesta.

Ord Ibanna

Il tracciato di Ord Ibanna ricorda un enorme ponte sospeso.

Speed Garage

"Vuole acquistare un altro droide signor Skywalker?" "No, credo che ne farò a meno".



Nell'hangar potrete controllare le condizioni del vostro Pod

"Sentirete i piloti esprimere i loro commenti durante la gara"

Tip-Xtra

Assicuratevi di acquistare dei droidi quanto prima. Essi sono di vitale importanza per tenere efficiente il vostro veicolo. Non dimenticate che potete eseguire delle riparazioni in volo premendo il tasto R.

d sta prendendo fuoco

C'è qualcosa che non va. (Droide: Ehm, Anakin... abbiamo un problemino).

Droide: Mr Skywalker, forse dovremmo rallentare un pochino o surriscalderemo il mezzo.

Droide: Posso suggerirle di evacuare al più presto? Il motore sta prendendo fuoco.

Star Wars: Episode 1 Racer

Split Screen Mode

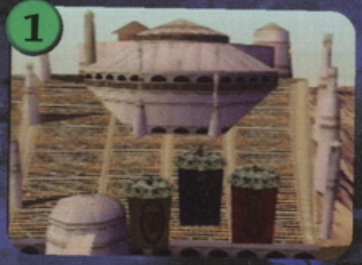
Nelle gare a 2 giocatori possono essere presenti fino a 6 avversari

All images are the copyright of Lucas Films

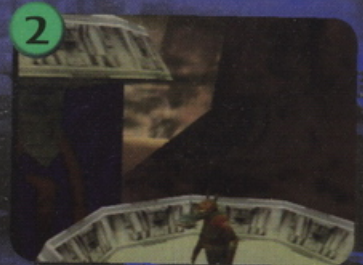
altro esempio che testimonia l'eccellente lavoro in fase di programmazione riguarda la gestione del pop-up. Laddove Wipeout e F-Zero X costituivano il festival del pop-up per quanto riguarda gli sfondi, Episode I riesce a sopperire a questo inconveniente facendo apparire le varie parti degli scenari per un lasso di tempo infinitamente breve, quanto basta perché vengano percepiti dall'occhio, per poi sparire e lasciar posto alla sezione seguente. Si tratta di un gioco con la G maiuscola che rappresenta un sogno per tutti gli appassionati di Guerre Stellari. Un sicuro vincitore! Credo non ci sia altro da aggiungere, dunque lascio la parola ai commenti conclusivi che, come avrete già intuito, non possono che essere entusiastici. ●

"Questo gioco è un sogno per tutti i fan di Guerre Stellari"

Il 'Pod'io dei vincitori (ah!, ah!, ah!)



Lo stadio è stracolmo di spettatori alieni desiderosi di acclamare il vincitore della corsa.



La folla applaude Dud Bolt, il pilota dalla testa di elefante...

Vanno in delirio per il secondo classificato, Aldar Beedo...

Tip-Xtra

Un buon Racing Game non sarebbe tale se non ci fosse il trucco per la partenza lanciata, e questo non fa eccezione. Premete l'acceleratore appena l'annunciatore dice 1 e scatterete come dei razzi.

Meglio della realtà?

Se c'è qualcuno ancora scettico sulla qualità delle sequenze video del gioco allora guardi queste foto e mi dica se non sono uguali a quelle del film

POD DI ANAKIN/FILM
Quei magnifici uomini nelle loro macchine volanti...

POD DI ANAKIN/GIOCO
... si apprestano a iniziare una gara senza esclusione di colpi.

VISUALE DALL'INTERNO DEL POD/FILM
La drammatica sequenza della corsa dei Pod ha luogo su Tattooine.

VISUALE DALL'INTERNO DEL POD/GIOCO
Guardate le rocce multi texturizzate che si formano dinanzi a voi.

NEGOZIO DI WATTO/FILM
Nel film è pieno di numerosi droidi C3PO e di parti del Pod.

NEGOZIO DI WATTO/GIOCO
Osservate il droide C3PO parzialmente costruito sul pavimento.

Davanti al vincitore però tutti si alzano attoniti: si tratta di un umano di nome Skywalker.

Jabba non l'ha presa bene e probabilmente farà ricorso alla giustizia stellare.

Score...

93%

3 pts

Lewis

Ho visto il futuro e, malgrado quanto possano dire certi tizi, non è così catastrofico. È veloce, pericolosamente eccitante e dalla forma di un Pod. Un racer supersonico che supera tutti gli altri su N64 e fa colare a picco quelli per la PlayStation. La Forza ha dimostrato ancora una volta la sua potenza!

Analisi...

GRAFICA Animazioni super e scenari fantastici che fanno da degno contorno alla gara. 9/10
SONORO Potrebbe non avere la stessa resa stereo di Rogue Squadron ma si tratta comunque di roba fine. 8/10
GIOCABILITÀ Gare eccitanti su Pod che procedono a velocità superlative. 9/10
DURATA Manca la modalità a 4 giocatori, ma ce n'è abbastanza per tenervi impegnati anni e anni. 8/10

Alternative...

Star Wars: Rogue Squadron/Lucas Arts
Se amate le astronavi di Guerre Stellari oltre che premere sul pulsante per sparare fatevi pure sotto.

Commenti...

NAOMI Il miglior Racer ambientato nel mondo di Guerre Stellari a cui potrete giocare! Compratelo subito!

MARCO Più grande del sederone di Jabba e troppo divertente. Un'unione felice fra Guerre Stellari e il miglior Racing Game per N64. Ottimo!

STEFANO Non amo molto i Racing Game, ma questo rappresenta una rarità! Spinge N64 a livelli che non avrei mai sospettato.

L. 4.900 IN OMAGGIO IL PLAY S

Galaxy PlayStation Mensile

13 RECENSIONI!

8 FAVOLOSI POSTER!

16 PAGINE GALATTICHE DI CODICI E TIPS

TiCKER Di EViL ZONE

CROC 2

TREMATE... E' TORNATO!!!

RECENSITI

- STREET FIGHTER ALPHA 3
- SPEED FREAKS
- WARZONE 2100 AD
- BLOODY ROAR 2
- NO FEAR MOUNTAIN BIKING

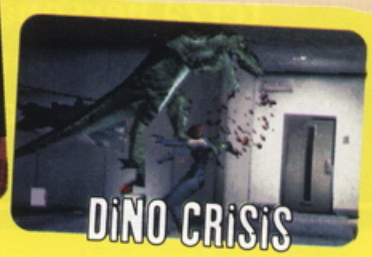
RIDGE RACER 4 LA GUIDA COMPLETA

iN PiU'...

UEFA CHAMPIONS

KENSEI

DRIVER


DINO CRISIS

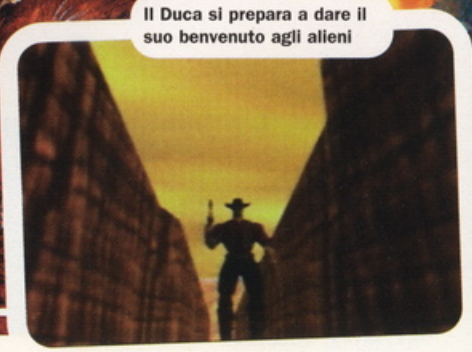
Versione PAL

Il mitico Duca è di nuovo fra noi per maciullare qualche altro alieno

Duke Nukem: Zero H

Marco

Finalmente Duke Nukem è approdato anche su N64 con la ferma intenzione di imporsi come il miglior Shoot'em up in terza persona. Non ci credete? Continuate a leggere allora...



Il Duca si prepara a dare il suo benvenuto agli alieni

PREMIO DELLO SMANETTONE

Hasta la vista, baby

Hour

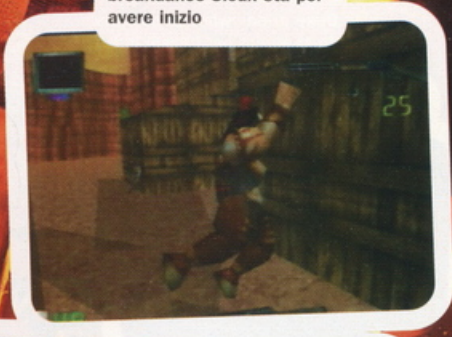
“Il Duca causa più danni di una mandria di bufali in un negozio di ceramiche cinesi!”

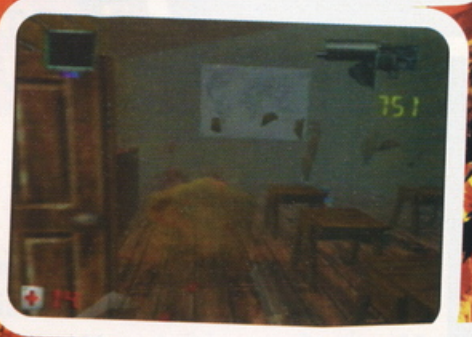
Riuscirà Duke Nukem a imporsi su N64 come è già successo con la PlayStation? Certo che sì, perché si tratta del personaggio più fico attualmente in circolazione e stavolta è tornato con un'avventura ancora più grande e migliore delle altre.

Duke, chi era costui?

Il Duca è famoso per due cose: la massiccia dose di armi a disposizione e un incredibile repertorio di frasi a effetto! In questo episodio, le citate caratteristiche sono riprese in ▶

Il concorso annuale di breakdance Sioux sta per avere inizio





Duke Nukem: Zero Hour

grandi dosi! Infatti il Duca è in grado di causare più danni di una mandria di buoi in un negozio di ceramiche cinesi e può dare vita a sproloqui degni dei migliori politici nostrani. Si tratta di un eccellente shooter che vi coinvolgerà dall'inizio alla fine.

Questione di stile

Ci sono diversi validi shooter per N64 ma in nessuno è presente lo humour nero classico di Duke Nukem. Non c'è niente di meglio che far saltare in aria la testa di un alieno e sentire il Duca che esclama dei commenti da scaricatore di porto. Turok 2 può anche avere un sacco di sangue, ma solo Duke grida "whoooa mamma" quando si aggira per i livelli in tutto il suo splendore!

Tip-Xtra

L'acqua riveste un ruolo fondamentale in questo gioco. Sparate agli idranti e alle cisterne dopodiché avvicinatevi all'acqua che zampilla e continuate a premere il tasto B. Ogni singola pressione vi farà riacquistare un punto energia!

Un'arma intelligente

1 Tenete gli occhi aperti per i cattivoni che appaiono in lontananza.

2 Tirate fuori il vostro fucile di precisione e preparatevi a fare fuoco.

Humour? Sì, grazie...

Non è solo il parlato a divertire nel gioco. Fatevi un giro per i livelli e noterete diverse citazioni tipo quella sul poster che recita "Bolok: Dinosaur Hunter" o un'altra riferita alle Spice Girls, nella vetrina di un negozio. Zero Hour è pieno di questi accorgimenti e vi troverete a ridere ad ogni angolo del gioco. È proprio questo senso dell'umorismo che ha reso il personaggio così famoso, tanto da giustificare una massiccia produzione a lui dedicata. Giocare a questo titolo è come guardare una puntata dei Simpson dopo aver assistito a uno speciale di Bruno Vespa (quello che voglio dire è che ritroverete senz'altro la forza di ridere!).

Il mio cannone è più grosso del tuo!

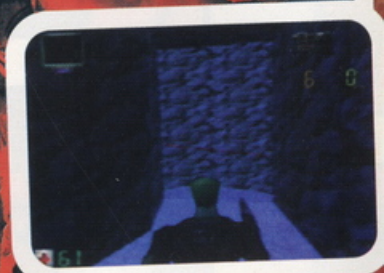
"Non c'è niente di meglio che eliminare gli alieni con un fucile a pompa"

Una trama originale

I precedenti episodi con protagonista Duke non sono mai stati dei mostri di originalità (nel primo, gli alieni rapivano le ragazze terrestri e Duke doveva ucciderli per liberarle). Ma ora le cose sono migliorate. I puzzolenti esseri verdi sono nuovamente in città, solo che stavolta stanno giocando

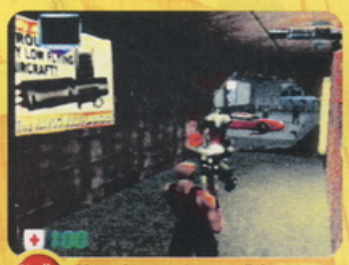
"Lara Croft scompare di fronte a questo gioco"

nientemeno che con il tempo! Per sventare la nuova minaccia, Duke dovrà viaggiare attraverso quattro zone temporali: nell'attuale New York, nella New York post nucleare, nel selvaggio West e nell'Inghilterra Vittoriana. Ci sono un sacco di sequenze d'intermezzo e per la prima volta in un gioco di Duke, sarete ▶



A spasso nel tempo

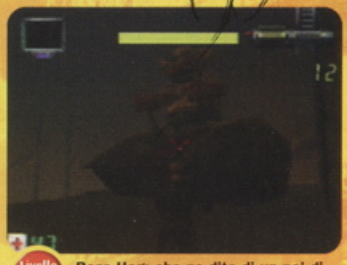
Durante i vostri viaggi nel tempo visiterete diversi posti famosi. Ma sia che capitiate a New York piuttosto che nel West dovrete trovare il tempo per uccidere...



Livello 1 Mean Streets: la carneficina ha inizio a New York.

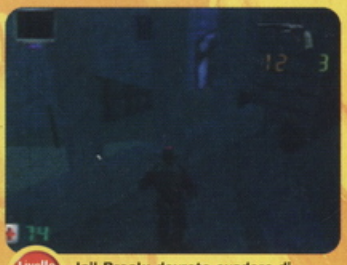
Livello 2 Liberty or Death: mettetevi sotto la statua per abbattere quei tizi.

Livello 5 Under Siege: fate attenzione ai cecchini nei dintorni.



Livello 6 Boss Hog: che ne dite di un po' di maiale arrosto. Vai con le granate.

Livello 7 Dry Town: questa città è troppo piccola per tutti e due.



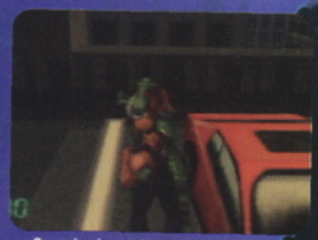
Livello 8 Jail Break: dovrete evadere di prigione per continuare la vostra missione.

Giocattoli esplosivi

Mirate e fateli secchi! Una delle scelte più difficili in questo gioco riguarda l'arma da usare per uccidere gli alieni

Usate lo zoom a tre livelli per mirare al poveretto!

Con una buona mira potrete colpirlo alla testa e renderlo irriconoscibile.

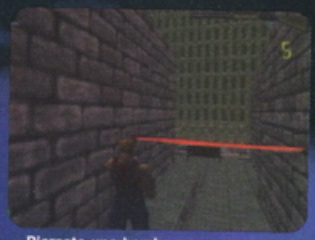


Quando rimanete senza munizioni affidatevi ai pugni.

Il Blaster è la vostra arma standard. Niente di ché, ma efficace.

Il fucile è un vostro alleato e rende i nemici simili a un Emmenthal!

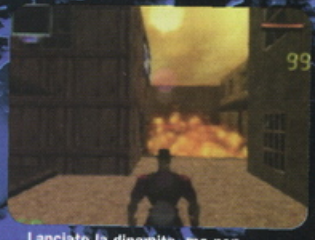
Un cecchino può uccidere con un solo proiettile! Usateli dunque con parsimonia.



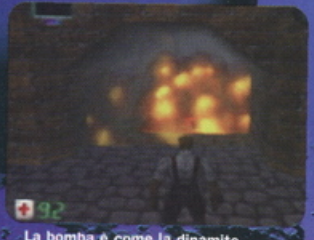
Piazzate una bomba su un muro e spedite gli alieni all'inferno.

Il Peacekeeper.45 è lento ma molto potente. Ottimo se ne avete due.

Lanciate una Pipebomb e premete B per farla esplodere.



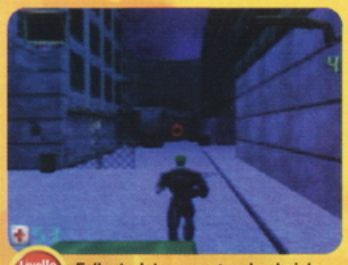
Lanciate la dinamite, ma non rimanete nei dintorni.



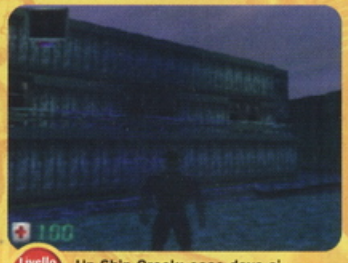
La bomba è come la dinamite. Attenzione a non sostare nelle vicinanze!

Il fucile a canne mozze spara due colpi alla volta. Ottimo!

Livello 3 Nukelear Winter: un triste futuro dove gli alieni sono al potere.



Livello 4 Fallout: date uno sguardo al cielo, perché la tecnologia aliena migliora di livello in livello.



Livello 9 Up Ship Creek: ecco dove si nascondono i cattivoni una volta saliti a bordo.

Livello 10 Fort Roswell: il rifugio degli alieni! Rispediteli da dove sono venuti.

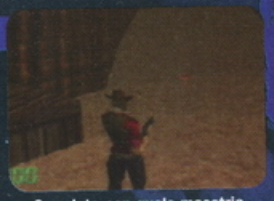
Duke Nukem: Zero Hour

Altre armi

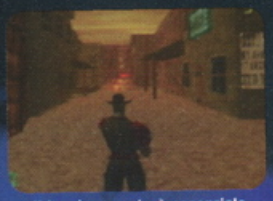
Il fucile a canne mozze è ottimo per eliminare i cattivoni.

L'SMG è perfetto per le morti rapide anche se si scarica presto.

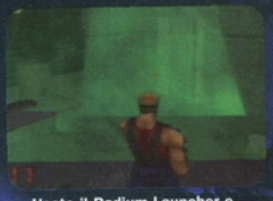
Il Gatling è un ottimo dispensatore di morte. Grande e letale.



Guardate con quale maestria Duke maneggia quel fucile.

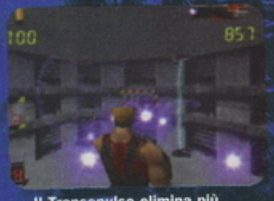


Il lancia granate è essenziale se volete proseguire nel gioco.



Usate il Radium Launcher e godetevi la scena.

Il Freezethrower è perfetto per congelare gli avversari.



Il Transepulse elimina più nemici in un colpo solo.

Uccidete tre alieni con un solo attacco del Triple Launcher.

Prendeteli e uccideteli! Evitate però di farlo sott'acqua.

A spasso nel tempo

La nostra caccia prosegue negli ultimi 10 livelli. Questi metteranno veramente alla prova le vostre capacità...

Livello 15 — Hydrogen Bomb: astronavi esplosive dalle quali tenersi alla larga.

Livello 16 — The Rack: vi trovate in un castello infestato dai viscidi alieni.

Sinistra: Il Duca si inginocchia e prega
Destra: Osservate il manifesto!

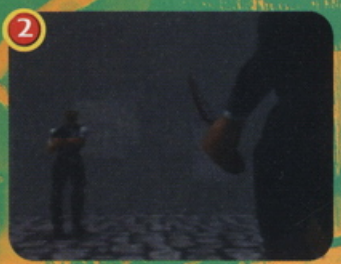
▶ interessati a vederle per scoprire come si evolve la trama passo passo. Anche lo stile di gioco è stato radicalmente modificato. I vecchi shooter del Duca erano in 3D, alla maniera di Goldeneye (la visuale era dagli occhi del personaggio).

Duke Raider

Questa volta i programmatori hanno optato per una visuale in terza persona alla Tomb Raider. Le nostre preoccupazioni riguardo a una possibile difficoltà nella gestione dei movimenti in questa maniera sono state presto fugate dopo le prime partite. La cosa migliore in Zero Hour infatti è la gestione delle telecamere. Quando il Duca si muove contro un muro, la camera zooma dietro di lui rendendolo trasparente in modo da vedere attraverso la sua figura.

Duke lo squartatore

1 — Duke sente un grido ma trova il corpo già privo di vita...



2 — E ora saranno problemi per l'uomo armato di coltello...

Livello 11 — Probing the Depths: guidate un carrello e sparate ai cattivi.

Livello 12 — Cyborg Scorpion: la morte su sei gambe. Avrete bisogno di un'arma potente.

Livello 13 — The Whitechapel Killings: avrete un incontro con Jack lo squartatore.

Livello 14 — Plug'em and Plant'em: una sola parola d'ordine: UCCIDETELI!

Livello 17 — Brainstorm: dovrete eliminare i cervelli dietro quegli stupidi alieni.

Livello 18 — The Brothers Nukem: ehi! Se non potete sparare a voi stessi, chi dovete uccidere?

Livello 19 — Alien Mother: fate piazza pulita all'interno dell'astronave aliena.

Livello 20 — Zero Hour: più difficile di quanto immaginiate! Buona fortuna con il Boss.

Tip-Xtra

Ci sono un sacco di modi per ripristinare la vostra energia! Provate ad andare in bagno per esempio o a immergervi in uno specchio d'acqua e proverete sollievo che si tramuterà in salute extra. Ancora meglio, salvate i prigionieri per ottenere energia e punti extra!

Ottima regia

Non ci sono inquadrature difficoltose in questo gioco e potrete sempre controllare ciò che succede intorno a voi. Dunque non dovrete perdere tempo a cercare la giusta visuale e potrete concentrarvi a riempire di piombo i viscidi alieni. Duke Nukem sembra più duro di una colata di cemento e verrete conquistati dalla sua spiccata personalità. A questo contribuiranno i livelli, realizzati in maniera così intelligente da farvi rimanere col fiato sospeso.

I Livelli

Dagli alti grattacieli di New York alle fogne dell'Inghilterra Vittoriana, la grafica risulta sempre all'altezza della situazione. L'attenzione ai dettagli è fantastica e vorrete avanzare di livello solo per vedere quale altra trovata vi aspetta nel prossimo! Anche senza l'espansione da 4MB (quella per l'alta risoluzione) il gioco appare più che convincente, ma se disponete di questo aggeggio, be' allora potrete godervi dei panorami davvero fantastici. Ovviamente non sarebbe un gioco di Duke se non ci fosse un vasto arsenale di armi a cui attingere. Zero Hour ha con sé un'intera armeria comprendente pistole, mitragliatrici, fucili, lanciagranate e altre armi decisamente sfiziose. La mia preferita è il lanciagas che spara capsule di gas verde che soffocano letteralmente gli alieni fino alla morte. Ma qualunque siano i vostri gusti, troverete senz'altro l'arma che fa per voi. Una delle più letali in assoluto rimane il fucile di precisione, forse il migliore nel suo genere su ogni shooter. Con tre livelli di zoom si possono sparare colpi sia dalla lunga che dalla corta ▶

"I fondali sono quanto di meglio mi sia capitato di vedere"

"Duke appare più duro di una colata di cemento armato"

3 — Jack non può competere con Duke...

4 — E perciò finisce al suolo immerso in una pozza di sangue!

Duke Nukem: Zero Hour

distanza eliminando un alieno con una precisione chirurgica. Un solo appunto ho da fare a Zero Hour (che Duke mi perdoni): sarebbe stato carino poter salvare la vostra posizione più spesso. L'unica maniera infatti per farlo è terminare un livello, altrimenti in caso di morte prematura dovrete rigiocarvelo da capo, e posso assicurarvi che morire per la ventesima volta nello stesso punto senza poter salvare è piuttosto frustrante. Tuttavia non bisogna girovagare per ore come in Turok 2 alla ricerca dei save point inoltre così il gioco risulta più longevo e interessante. Zero Hour è, come avrete intuito, il miglior gioco della serie e, sebbene non siamo ancora ai livelli di Goldeneye (l'unico in questo senso che potrebbe battere Bond è l'imminente Perfect Dark), si tratta comunque di uno dei migliori shooter che abbia mai provato. La grafica è eccellente, il parlato fantastico, i livelli sono enormi, anche se difficilmente rischierete di perdervi e soprattutto permeati di quel senso dell'humour tipico di Duke. Cosa chiedere di più a un videogioco?

"Lo humour nero presente ad ogni angolo del gioco vi farà torcere dalle risate"

Tip-Xtra

Ci sono alcune porte nascoste e oggetti segreti sparsi lungo i livelli. Per scovare le porte correte verso i muri sospetti e premete il tasto B. Se sarete fortunati il muro si aprirà rivelando un oggetto segreto. Provate a trovarli tutti!

Score...

92%

3 pts

Marco

ZERO HOUR è fichissimo! Prenderete il controllo di Duke e causerete più danni di un elefante sui pattini in un campo minato. La grafica è superba, i livelli brillanti e il sistema di controllo vicino alla perfezione. Può darsi che non sia curato quanto Goldeneye, ma si tratta pur sempre di un ottimo shooter.

Analisi...

GRAFICA Livelli ottimamente realizzati e animazioni al top. Duke non è mai stato così bello. 9/10

SONORO È molto parlato sia da Duke che da altri personaggi. Fantastico. 9/10

GIOCABILITÀ Eccellente per 1 giocatore, sia pure con pochi salvataggi. Molto buono anche in Multiplayer. 8/10

DURATA Duke è un osso duro da battere! Lo giocherete per mooolto tempo. 9/10

Alternative...

Goldeneye

Se non lo avete ancora, procuratevelo subito. Il miglior shooter mai realizzato anche se non possiede lo stesso humour di Duke!

Commenti...

LEWIS Voglio Perfect Dark e lo voglio ora. Questo gioco è ok, ma non riesce a battere Goldeneye.

STEFANO Un titolo valido, anche se non è il mio genere preferito. Sembra bello sia da vedere che da giocare per cui ve lo consiglio.

NAOMI Non potrete resistere ai divertenti commenti di Duke, a parte questo si tratta di uno shooter ben sopra la media.

Non si resiste al richiamo di Expocartoon.

A novembre c'è un appuntamento da non dimenticare. **Expocartoon** vi aspetta nuovamente alla Fiera di Roma con tante novità e forti emozioni.

Fate un nodo al fazzoletto e arrivederci a novembre.

18-21 novembre 1999

FIERA DI ROMA

EXPO CARTOON®

MOSTRA MERCATO DEL FUMETTO
DEL CINEMA D' ANIMAZIONE E DEI GAMES

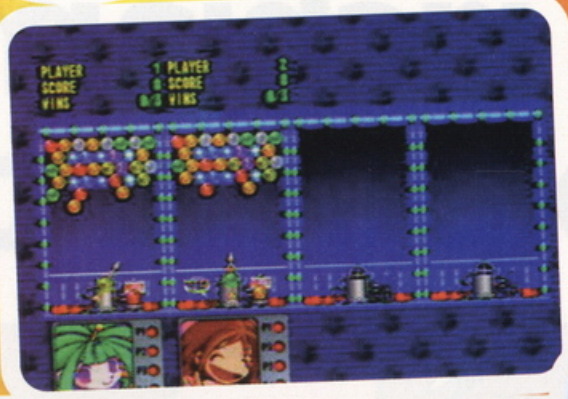
Ma guarda, un nuovo rompicapo!

Ho sempre adorato giocare con le bolle, sin da piccolo...

Mettete via i vostri giocattoli e tutti i libri, ora avete di meglio da fare per il resto della giornata!

Fatelo da voi

I puzzle presenti sono troppo semplici? Perché non costruirsene dei propri?



Certo che il nostro Scoop sta proprio ovunque!

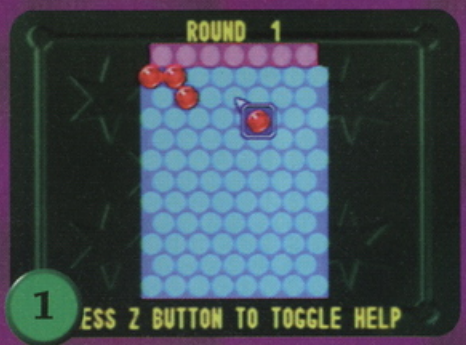
Mi sembra un po' irritata, ma non è il caso di lanciare una palla di fuoco

Tutto ha avuto inizio nella maniera seguente... Vostro padre è uscito per comprare una macchina nuova. Ve ne ha parlato per mesi e dunque non vedete l'ora che torni a casa. Una Ferrari o una Porsche sarebbero il massimo, immaginate i vostri amici come diventerebbero verdi dall'invidia! Probabilmente però basterebbero una BMW o un Mercedes. Quale ragazza rifiuterebbe un passaggio a casa su una di queste macchine?

Macchina mirabolante?

Sentite il rombo di un motore che diventa sempre più forte. Uao, sembra che vostro padre sia già di

Bust-A-M



Per editare i propri puzzle basta seguire le indicazioni sullo schermo e vedere cosa succede...

Be', sembra che qualcosa sia accaduto, ma non è ancora sufficiente.

Ecco fatto! Ora dobbiamo trovare qualche gonzo che lo provi. "Naomi, ehi, vieni a vedere...".

E ora dove cavolo la piazzo questa?

Tip-Xtra

La cosa più importante in questo gioco è la concentrazione. Siate rapidi a pensare dove mettere la prossima bolla e puntate attentamente se non volete ottenere solo spiacevoli tiri. La vittoria o la sconfitta dipendono esclusivamente da VOI!

"Per sfuggire agli sfottò del vostro vicino con la Tempra SW, potete nascondervi sotto il sedile"

Bust-A-Move '99

ritorno con il nuovo bolide! Saltate subito giù dalla sedia e vi precipitate alla porta, mentre vostro padre sta per entrare. Gli andate incontro e lui con tono trionfale vi dice "ragazzo mio, abbiamo una Duna nuova fiammante".
Le sensazioni che provate in quell'istante sono le stesse che abbiamo provato noi quando ci è stata consegnata l'ennesima copia di Bust-A-Move. Siamo rimasti interdetti, senza parole. Ma, prima di giudicare, abbiamo inserito la cartuccia su N64 per farci una partita. Alla stessa maniera, vostro padre vi porta a provare la macchina nuova.

No, uno scassone...

Durante il giro vi illustra tutte le caratteristiche dell'auto ("Guarda figliolo, ha anche l'interruttore per le luci..."). Per sfuggire agli sfottò del vicino che ha una Tempra SW vi rifugiate sotto un sedile; allo stesso modo, tutte le vostre compagne di scuola non vorranno più rivolgervi la parola e andranno a spifferare in giro le cose più atroci sul vostro conto. Ma qualcosa doveva ancora accadere. A un tratto vostro padre prende una curva a tutta velocità finendo in testacoda. Per evitare di andare a sbattere contro un albero frena bruscamente e controsterza

Bust-A-Move '99

per rimettersi in carreggiata, lasciando nel frattempo due dita di gomma sull'asfalto. Il risultato di questa manovra azzardata è stato qualche leggero graffio sulla carrozzeria, ma soprattutto un grande divertimento, meglio delle montagne russe del Luna Park. Più o meno quello che abbiamo provato noi giocando a Bust-A-Move '99. Un titolo povero dal punto di vista grafico, ma incredibilmente giocabile e divertente.

Vi servirà un'ottima vista per le modalità a più giocatori!

Visione a raggi X

Dopo aver superato il primo impatto con l'aspetto del gioco meno esaltante, vi troverete a divertirvi come dei matti sfidando il computer o i vostri amici e godendovi uno spettacolo migliore di quello che potrebbe offrirvi un bel paio di occhiali a raggi X. Da ora in poi rimarrete incollati a questo gioco.

Mr. Blobby

Come già per i precedenti episodi, anche in questo lo scopo principale consiste nello sparare bolle colorate in cima allo schermo cercando di farle accoppiare con altre dello stesso tipo in modo da farle sparire. Per passare allo stage successivo dovrete ovviamente ripulire il precedente da tutte le bolle. Sembra facile vero? SBAGLIATO, ve ne accorgerete giocando nei livelli più avanzati, dove sarete costretti a pensare e ad agire in fretta per evitare che le bolle presenti sullo schermo vengano schiacciate oltre la linea posta in basso sul video. Infatti più passerà il tempo e più le bolle rimanenti verranno mandate verso di voi, riducendo lo spazio di gioco a disposizione. I colori poi

> "Dopo esservi abituati alla grafica scarna inizierete a divertirvi come dei matti"

Tip-Xtra

Hey, ascoltate. L'unico modo per avere successo in questo gioco è tenere sempre sott'occhio il colore della prossima bolla da sparare. In questo modo potrete pianificare la vostra mossa successiva in anticipo e riuscirete a stendere al tappeto tutti i vostri amici!

Ehi! Chi ha rubato le mie bolle? Guardate che vengo lì se non me le ridate...

Boing, boing, boing!

Non si tratta solo di sparare bolle a casaccio. Dovrete anche pensare!

1

Sparate questa in cima e vedrete che esploderà ricadendo da voi.

2

Colpite quella blu per far cadere le due ai lati.

aumenteranno a mano a mano che procederete, e a questi si aggiungeranno altri ostacoli, come i blocchi indistruttibili. Se poi state giocando contro i vostri amici (fino a un massimo di tre!) dovrete fare attenzione alle bolle che questi manderanno sul vostro schermo una volta che se ne saranno liberati. Nelle partite a quattro giocatori, il macello è garantito, con urla, strilli, imprecazioni varie all'insegna di questo o quel giocatore reo di ostacolare le partite altrui. Inutile dire che il tutto contribuisce a creare un'atmosfera di incredibile divertimento alla quale difficilmente riuscirete a sottrarvi. Oltre alla modalità a più giocatori ne esistono altre denominate Arcade (quella in singolo), Challenge, Contest e una totalmente originale comprendente centinaia e centinaia di puzzle creati appositamente dai fan di Bust-A-Move. Se tuttavia tutte queste opzioni non dovessero bastarvi, allora potrete crearvi da soli i vostri puzzle con l'apposito editor mettendo così alla prova le vostre capacità!

Veloce e divertente

Bust-A-Move '99, in qualunque modalità lo si giochi, conserva tutte le sue caratteristiche principali: velocità, senso di frustrazione, rapidità di riflessi, ma soprattutto tanto e tanto divertimento. La prossima volta che vedrete una Duna passare, pensateci prima di iniziare a ridere... ●

Calma. Tutto quello che dovrete fare ora è occuparvi di questi due colori.

Una volta ripulito lo schermo accederete al seguente. Con il passare dei livelli anche la sfida diventa più dura.

Score...

88%

Paolo

Non ha ottenuto il premio smanettone perché non si tratta di una novità assoluta rispetto a Bust-A-Move, e la modalità Multiplayer non è stata sfruttata fino in fondo. Ma si tratta pur sempre di un gioco semplice da giocare e difficile da mettere via, l'ideale per tutti coloro che hanno almeno due braccia e qualche briciola di cervello... Magari potete mettere da parte lo studio per una volta!

Analisi...

GRAFICA Niente che faccia gridare al miracolo, ma adatto a questo genere di giochi. 5/10

SONORO I soliti effetti sonori che vi entreranno nel cervello. 6/10

GIOCABILITÀ Bingo! Semplice da giocare (l'ha capito anche Naomi!!!). 10/10

DURATA Lo starete giocando con i vostri nipotini prima di averlo completato tutto. 9/10

Alternative...

Wetrix

Se non volete Bust-A-Move 2 o 3 perché troppo simili, allora ripiegate su Wetrix, un altro rompicapo interessante anche se più difficile da giocare.

Commenti...

LEWIS Il migliore di una serie incredibilmente divertente, ma se già avete un episodio precedente allora lasciate perdere.

MARCO Non mi sorprende che sia l'ennesima versione che vediamo! Ottimo se già non avete un episodio precedente.

NAOMI Tutti amiamo questo gioco, ma forse N64 è stato progettato per far girare ben altri titoli.

Sì, questo mese sono ritornato a fare visita ai miei amici spaziali per scoprire tutti i trucchi relativi a WipEout. Pronti a partire dunque!

LA GUIDA COMPLETA A WipEout 64

Guiderai la tua astronave più velocemente di un pilota della Ferrari! Colpisci le barriere e ti ritroverai a girare più in fretta di un frullatore acceso! Dunque prima di gettarti nel frenetico mondo di WipEout dai un'occhiata a questa guida e preparati al peggio...

Attenzione! È dietro di te
CHECK
0:22.4
POS
7 OF 15
LAP RECORD
0:47.0
REAR LOCK
LAP TIMES
1 0:22.8
2
CHECK
0:19.5
POS
14 OF 15
LAP RECORD
1:21.0
THRUST
ENERGY
LAP TIMES
1 0:25.7
2
CHECK
LAP RECORD
0:54.0
THRUST
LAP TIMES
1 0:05.1
2
Uao! Che rettilineo mozzafiato
LAP RECORD
0:54.0
THRUST
ENERGY
LAP TIMES
1 0:53.0
2

WipEout 64

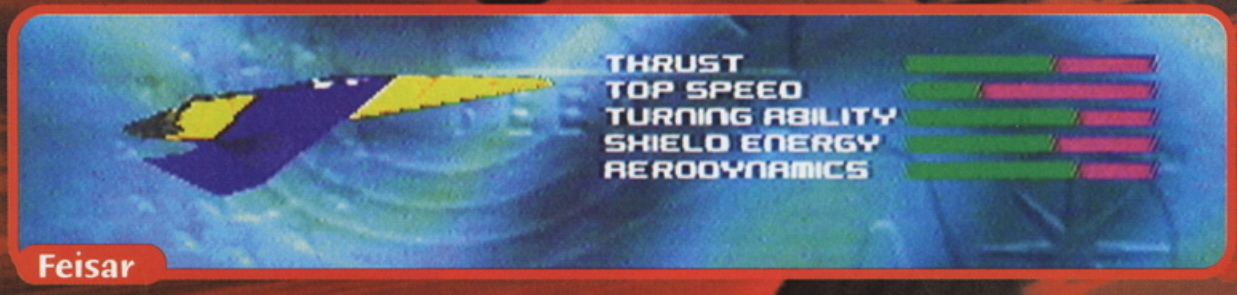
Classi differenti

La classe di partenza ti metterà di fronte a pericoli relativamente semplici, ma ti prepareranno a ciò che ti attende in seguito. Usa poco i freni ad aria, piuttosto premi sull'acceleratore per finire in prima posizione.

La velocità comincia ad aumentare costringendoti a imparare bene i vari tracciati! È una buona idea allenarsi nella modalità in singolo prima di buttarsi nella competizione. In questo modo dovresti familiarizzare con tutte le curve più strette e tortuose ed escogitare per ognuna la giusta traiettoria così da superarle senza perdere troppa velocità.

Lavoro di squadra

Più lenta di una tartaruga, offre un'ottima tenuta di pista ideale per affrontare le curve senza sacrificare troppa velocità. Un team adatto soprattutto ai novizi!



Veloce, cattiva e adatta ai veri piloti di WipEout! Niente da fare per i deboli di cuore o di riflessi, ma un vero e proprio razzo per chi riesce a padroneggiarla a dovere.

Una squadra che ha valori medi in tutte le voci! La sua velocità, pur non essendo nulla di eccezionale, potrebbe crearti dei problemi soprattutto nei passaggi più stretti se continuerai a colpire i muri laterali.

Rapier

Le tue dita ora saranno messe a dura prova nel tentativo di governare al meglio il tuo mezzo, lungo tracciati sempre più veloci. Dovrai impratichirti con ognuno di essi fino a conoscerne a memoria tutti i segreti. Quindi prendi un respiro profondo e gettati in questa corsa mozzafiato.

Phantom

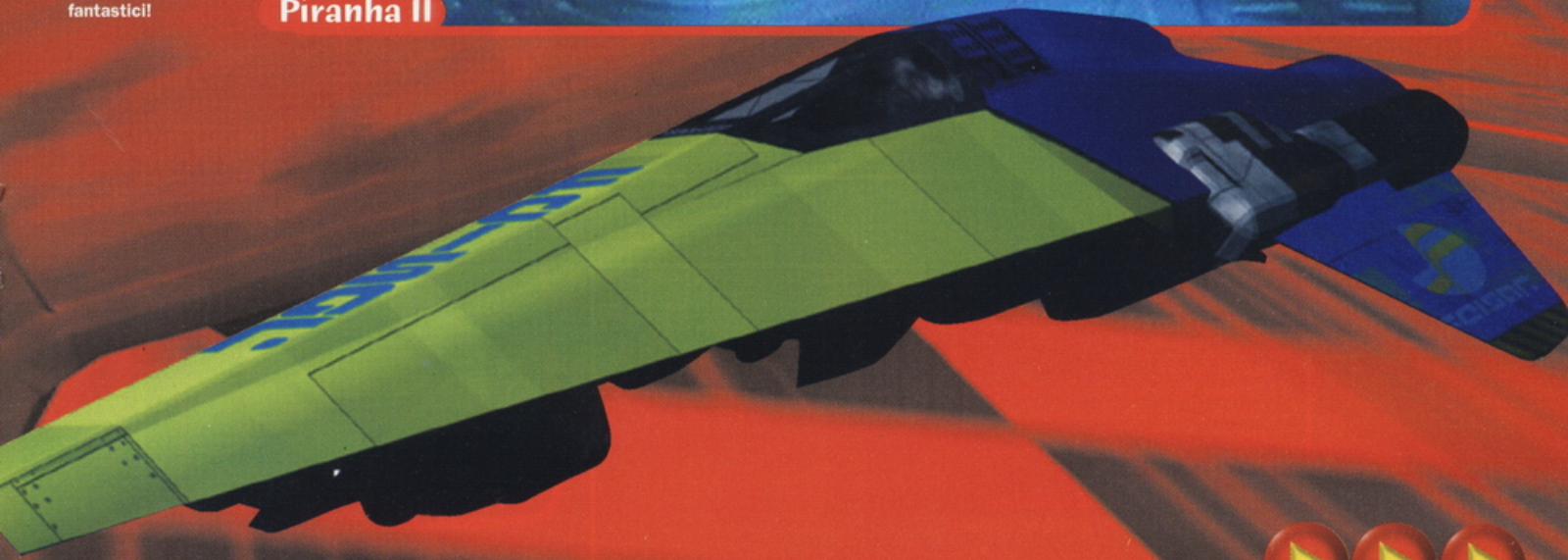
Preparati ad affrontare la sfida più dura della tua vita! Dovrai pilotare un razzo vero e proprio che si muove per la pista alla velocità della luce. Allenati duramente su ogni tracciato prima di cimentarti nel campionato o terminerai sempre ultimo.

Più veloce di uno Shuttle al rientro sulla Terra, la sua scarsa manovrabilità comunque la rende piuttosto ingovernabile a meno che tu non sia un pilota esperto, nel qual caso ti troverai alla guida di un vero e proprio missile!

Direx

Piranha II (disponibile solo dopo aver completato la sfida a tempo). Si tratta di una squadra perfetta sotto tutti gli aspetti. Ottima per ottenere sul giro dei tempi fantastici!

Piranha II



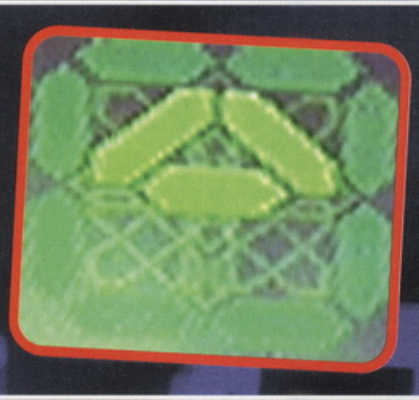
Spazza via i più deboli!

Pilota automatico

Difficilmente andrai a rovinare la carrozzeria di un altro veicolo, ma si rivela un ottimo modo per affrontare le sezioni più insidiose del tracciato!

Quando usarlo:
1. Nelle sezioni particolarmente difficili di un circuito.
2. Quando l'energia degli scudi è incredibilmente bassa e l'esplosione del mezzo è imminente.

Quando non usarlo:
1. Sui rettilinei.
2. Nelle sezioni aperte.



Fulmine

Non si tratta dell'arma più impressionante, ma una volta mirato il bersaglio difficilmente lo manca dando grandi soddisfazioni. Ti consente inoltre di passare senza essere colpito.

Quando usarlo:
1. Ogni volta che sei sicuro di colpire il bersaglio.
2. Quando rischi di essere colpito dalle mine.

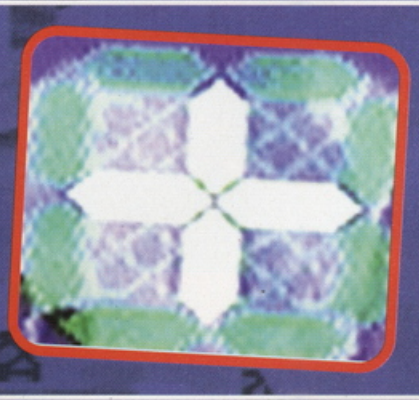
Quando non usarlo:
1. Dal momento che non è molto potente potresti scartarlo in favore di qualcosa di più soddisfacente.
2. Quando il bersaglio sta per affrontare una curva stretta.

Mine

Un'arma silenziosa che esploderà al contatto con tutti coloro che ti inseguono senza causarti alcun danno. Ricordati però dove le hai seminate per non finirci contro nel prossimo giro.

Quando usarle:
1. Quando hai appena superato un altro avversario.
2. Vicino a un acceleratore.

Quando non usarle:
1. Quando non ti trovi sul percorso di gara.
2. Quando ci sono buone possibilità di colpirle al prossimo giro.



Scudo

Fa esattamente ciò che ti aspetti. Ti protegge dai danni eventuali inferti dalle armi degli altri avversari o dagli urti contro i muri.

Quando usarlo
1 Quando un avversario alle tue spalle ti ha sotto tiro.
2 Quando l'energia dei tuoi scudi è così bassa da sfiorare quasi la zona critica.

Quando non usarlo:
1 Quando sei in perfette condizioni.
2 Quando non ci sono avversari in vista.

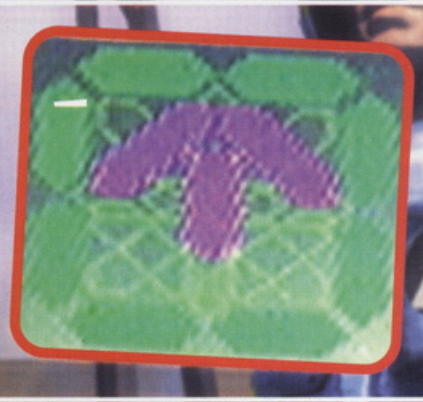
Guardate queste tipiche cuffie del XXI secolo! Non sono adorabili?

Missile guidato

Non causerà molti danni all'inizio della gara ma rallenterà tutti coloro su cui si abbatte, finendo magari gli avversari seriamente danneggiati.

Quando usarlo:
1. Vicino alla fine della gara in quanto ci sono buone probabilità che il tuo bersaglio sia già stato danneggiato.
2. Quando hai bisogno di guadagnare vantaggio. Il missile rallenterà i tuoi avversari temporaneamente.

Quando non usarlo:
1. Quando un avversario sta per affrontare una curva stretta.
2. Quando ti trovi appena dietro a un avversario.



Acceleratore

Cosa pensi che faccia? Usalo per superare in scioltezza gli altri concorrenti! Assicurati di usarlo al tempo giusto per ottenere il massimo effetto.

Quando usarlo:
1. Lungo un rettilineo.
2. Quando hai bisogno di guadagnare secondi preziosi specie sul rettilineo finale.

Quando non usarlo:
1. Quando sei in prossimità di curve strette. Perché? Ti danneggeresti da solo e perderesti del tempo.
2. Quando ci sono molti avversari davanti o salti enormi da fare.

Triplo missile

Perché accontentarsi di un missile quando se ne possono usare tre per finire un lavoro? Dovrai mirare con attenzione poiché non sono guidati ed è quindi facile mancare il bersaglio!

Quando usarli:
1. Quando un avversario si trova a debita distanza.
2. Quando sei sicuro di colpire il bersaglio.

Quando non usarli
1. Quando un avversario è prossimo a una curva.
2. Quando ti trovi in coda al bersaglio. Verresti rallentato dall'esplosione!

Scudi di energia

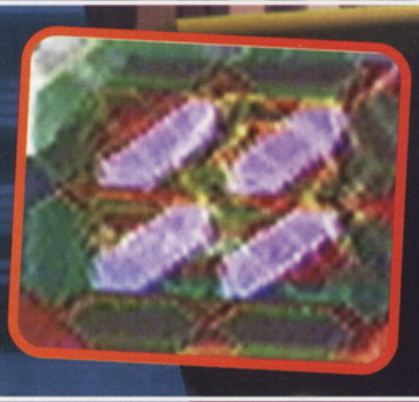
Un importante extra che ti salverà la pelle in più di un'occasione. Azionali al tempo giusto e sarai il mezzo più potente in pista.

Quando usarli:
1 Quando i tuoi scudi di energia sono tragicamente bassi.
2 Quando vieni colpito dall'arma di un avversario.

Quando non usarli:
1 Quando i tuoi scudi sono già al massimo.
2 Appena prima di rientrare ai box.

WipEout 64

Invisibilità



Se non ti possono vedere non ti possono colpire! E non solo potrai evitare i colpi nemici, ma potrai anche approfittarne per superarli in relativa semplicità.

Quando usarla:
1. Ottima per i sorpassi, perché puoi guidare semplicemente attraverso gli altri concorrenti.
2. Quando vuoi evitare di essere colpito dagli avversari.

Quando non usarla:
1. Quando ti trovi da solo.
2. Quando non sei sotto la minaccia di altri veicoli.

Onda d'urto

Una mitica arma che si abbatte sul circuito come una frustata. Spedisce gli altri mezzi fuori pista rallentandoli e causando loro un sacco di danni!

Quando usarla:
1. Quando sai che c'è un avversario appena dietro l'angolo.
2. Quando devi guadagnare delle posizioni vitali il più in fretta possibile.

Quando non usarla:
1. Quando sei vicino a una curva stretta. Può disorientarti infatti con facilità.
2. Quando il tuo avversario si trova davanti a te. L'onda inizierà di fronte a lui.

Bomba a tempo

Un'arma degna dello stesso Dick Dastardly! Lasciala sul circuito affollato e guarda i tuoi avversari saltare in aria come petardi.

Quando usarla:
1. Quando ci sono un sacco di nemici intorno. Verranno infatti rallentati o uccisi.
2. Quando vedi un avversario di fronte in modo da poterlo superare facilmente.

Quando non usarla:
1. Quando non c'è nessuno entro il suo raggio d'azione.
2. Quando ti trovi a mezz'aria.

Fulmine al plasma

Un'arma devastante che trasforma un avversario in una massa di lamiere fumanti! Assicurati di potenziarla per ottenere il massimo effetto.

Quando usarlo:
1. Quando sei sicuro di colpire qualcuno.
2. Quando hai bisogno di distruggere un avversario in fretta.

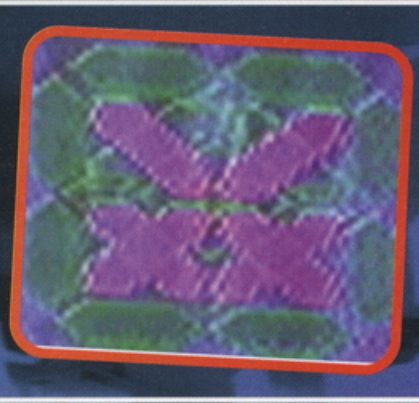
Quando non usarlo:
1. Quando gli avversari sono troppo distanti, in quanto potresti mancarli.
2. Quando un avversario sta per affrontare una curva perché quest'arma non è guidata!

Muro

Un'arma piuttosto difficile da usare con efficacia. Rilascia un muro davanti a te in lontananza che danneggia sistematicamente i tuoi avversari.

Quando usarlo:
1. Quando è la tua unica arma (Super Combo Challenge 5).
2. Quando sei sicuro che un altro concorrente ci andrà a sbattere contro.

Quando non usarlo:
1. Il più delle volte.
2. Quando nessuno ci andrà a sbattere.



Missile super guidato

Fa esattamente ciò che dice fino alla fine! Spara una di queste bellezze per causare dei seri danni al malcapitato avversario.

Quando usarlo:
1. Ogni volta che il mirino è attivo e non c'è pericolo di autorallentarti.
2. Durante i lunghi rettilinei per garantirti un colpo sicuro.

Quando non usarlo:
1. Contro avversari che si addentrano nelle sezioni tortuose del circuito.
2. Quando il nemico si trova direttamente di fronte a te.

Mitragliatrice

La forza più distruttiva dell'intero gioco. Può fare la differenza tra vincere o perdere.

Quando usarla:
1. Quando c'è un gruppo di avversari di fronte a te. Li scaraventerà tutti fuori dalla gara!
2. Quando devi guadagnare posizioni o distruggere qualcuno più velocemente.

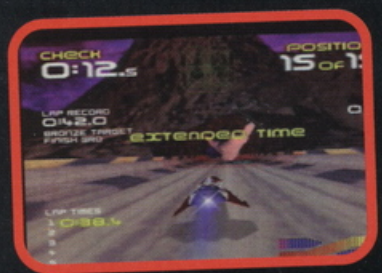
Quando non usarla:
1. Quando rimani a tua volta bloccato.
2. Quando gli avversari stanno per affrontare una curva.

CHEATZONE WipEout 64

Strategie di guida generali

"È una battaglia senza esclusione di colpi per arrivare primi al traguardo!"

Più ostacoli riuscirai a mettere fra te e gli altri concorrenti e meglio sarà. Se puoi colpirli con un missile, fallo! Ecco le strategie di cui avrai bisogno per sopravvivere all'inferno di una gara di WipEout



1. Partenza - La partenza della gara è fondamentale. Sulla barra dell'acceleratore dovrai mantenere i tuoi giri appena oltre tre quarti del totale durante il conto alla rovescia. Quando la gara inizia scatterai come una molla. Se hai troppi giri sul contatore questo tornerà a zero consentendo alle altre navicelle di sparire all'orizzonte prima di farti muovere.

2. Curve - Più giocherai a WipEout e più entrerai in confidenza con la manovrabilità di ciascun mezzo. Non è una cosa buona andare subito alla classe Phantom in quanto subiresti delle cocenti sconfitte. La cosa migliore da fare è usare le varie classi per fare pratica con i freni ad aria. Se non li usi per affrontare le curve più strette allora difficilmente vincerai una gara (se sarai fortunato a rimanere intero).

3. Impara le armi - Conoscere esattamente il danno causato da ogni arma sugli avversari è un grosso vantaggio. Ovviamente vorrai infliggere il maggior quantitativo di danni a ciascun nemico, dunque la migliore scelta risiede nelle armi guidate. Cercare di colpire un altro veicolo da una certa distanza con un'arma non guidata si rivelerebbe infatti solo una perdita di tempo.

"Il messaggero di morte e distruzione per tutti i veicoli, escluso il tuo ovviamente"

4. La scelta delle armi - La scelta delle armi è completamente casuale, dunque dovrai prendere ciò che ti viene dato. Potrai comunque scartare quelle che eventualmente non ti piacciono per prenderne delle altre, sperando che la prossima sia migliore di quella gettata via.

5. Usa le armi con saggezza - Un colpo mancato rappresenta solo lo spreco di un'arma. Ci sono un paio di opportunità per colpire il tuo avversario, per cui se vuoi farlo assicurati di essere nelle condizioni ideali. Alcune armi richiedono una certa distanza fra te e il bersaglio, ma questo l'imparerai strada facendo. Nel frattempo tieniti vicino e distruggi i tuoi nemici!

6. Mantenere l'andatura - Non usare i freni se non è necessario. Perderesti troppo tempo... Dopo un paio di partite sarai in grado di valutare quali sezioni necessitano dell'uso dei freni e quali possono essere affrontate limitandone al minimo l'utilizzo in modo da mantenere la tua andatura. Usa i freni solo in prossimità delle curve più strette o per correggere la traiettoria dopo un urto contro un muro o un avversario.

7. Impara i circuiti - Non c'è bisogno di dire che conoscere un circuito alla perfezione ti aiuterà molto nella modalità sfida (Challenge). Non è saggio affrontare una competizione se prima non conosci esattamente le piste sulle quali dovrai gareggiare!

8. Usa gli acceleratori - Per guadagnare velocità e un certo vantaggio nei confronti degli altri concorrenti dovrai cercare di viaggiare su questi bonus ogni volta che potrai. Il momento migliore per usarli comunque è dopo aver rallentato per affrontare le curve strette.

9. Mantieni i nervi saldi - Nella maggior parte delle gare dovrai tenere a freno i tuoi nervi se vuoi trionfare. Farsi prendere dal panico infatti ti porterebbe solo a commettere degli errori e a perdere più tempo. Se ciò dovesse accadere prenditi una pausa, rilassati e riprendi a giocare solo dopo esser tornato calmo.

10. Completare la modalità sfida - Un modo utile per acquisire le conoscenze necessarie su ciascun circuito è quello di affrontarli nella modalità singolo. Ma in realtà probabilmente troverai questo metodo utile in quanto i circuiti non ti saranno proposti sempre nello stesso ordine, quindi dovrai allenarti con tutte le classi di mezzi differenti. Scegli la più lenta per iniziare e prosegui via via verso la più veloce. Dopo aver imparato un circuito su un mezzo più lento, ti sorprenderai di quanto l'affronterai meglio nella sfida!

11. Ricordati di usare i box - Essere colpiti in gara è inevitabile dunque dovrai fare attenzione alla quantità di danni subita ed eventualmente rientrare ai box per le riparazioni del caso. Questi si trovano di solito lungo il rettilineo di arrivo. Non dovresti perdere molto tempo entrandoci per cui potresti rientrare a ogni giro per ripristinare l'energia degli scudi e tenerla sempre al massimo (100%).

12. Ti senti coraggioso? - Un buon metodo per rallentare in curva senza usare i freni è servirsi di un mezzo avversario come appoggio. In questo modo ci riuscirai, costringendo lo sfortunato concorrente contro il muro, cosa che ti permetterà di passare. Così perderai degli scudi ma, se sarai fortunato, potresti anche distruggere i veicoli nemici perché subiranno dei danni.

WipEout 64

I tracciati

Sette circuiti potrebbero sembrarti pochi, ma i veicoli più veloci metteranno a dura prova le tue capacità. Per accedere alla classe più veloce dovrai completare la modalità Sfida. Quelle seguenti sono alcune informazioni segrete che ti aiuteranno attraverso le sezioni più difficili di tutti i percorsi in tutte le sfide. Quando sei al comando di una navetta più lenta i circuiti difficilmente creeranno problemi, dunque tutti i consigli si riferiscono ai veicoli più veloci!

Klies Bridge

Uno tra i circuiti più attraenti sui quali correre. Ci sono poche curve difficili e molte sezioni da affrontare con il pedale dell'acceleratore a fondo. Dopo la salita iniziale, la prima curva che incontrerai potrebbe causarti dei problemi. È quella secca a sinistra, non appena ridiscendi dunque, usa il freno di sinistra in anticipo appena inizierai la discesa per evitare ogni problema. Non c'è margine di errore quando ti trovi ad affrontare la sezione nel tunnel. Sembra che si

diriga dritta dopo il checkpoint ma dovrai eseguire una curva secca a destra seguita da una veloce a sinistra per uscire dal tunnel senza colpire le barriere. Non hai bisogno di usare i freni ma potrebbero servirti nel caso affrontassi una curva nel modo sbagliato.

Sikana

Si tratta di uno dei tracciati più lunghi nel gioco e contiene più curve strette e lunghi rettilinei. La prima curva che dovrai affrontare richiede una frenata importante per girarle intorno. Appena avrai compiuto questa manovra ti ritroverai presso una stretta curva a destra che, se affrontata nel modo giusto, ti permetterà di conservare la velocità per la lunga sezione di curve poco impegnative che segue.

La prossima curva è diabolica e gira secca verso destra. Usa i freni e riduci al minimo il raggio di sterzata per girare intorno senza perdere tempo o posizioni. Il circuito si fa più difficile da qui in poi.

Appena sarai in procinto di entrare nella sezione con il tunnel, vedrai che il tracciato curverà a destra.

Ancora una volta sembrerà una curva abbastanza facile, ma dovrai usare leggermente il freno di destra, per far girare la parte terminale del tuo veicolo intorno alla curva. Assicurati di essere in linea retta una volta uscito dalla curva e mantieni l'acceleratore a tavoletta.

Esegui un enorme salto verso il basso fino a una sezione tortuosa e troverai una curva a destra molto veloce. Sarai quindi costretto a usare i freni, ma questa volta dovrai tenerli premuti e pigiare verso destra per aggirare la curva.

Dopo aver affrontato la difficile curva a destra ne troverai un'altra veloce in cima alla salita. Se sei sulla parte destra del circuito non dovrai usare i freni, ma se non ti senti tanto sicuro allora frena rapidamente per non correre alcun rischio.

La curva a sinistra che conduce verso la sezione finale è più difficile di qualsiasi altra affrontata in precedenza. La ragione è che si tratta di una curva lunga dunque aggirarla rapidamente spesso porta a perdere concentrazione e a spalmarti contro il muro. Se senti che stai per schiantarti ed esplodere, ricorri ai freni per uscirne vivo. È meglio rallentare un pochino che andarsi a spiaccicare completamente contro il muro.

Doron IV

Non è tra i circuiti più difficili, anche se non perdona gli eventuali errori commessi. I muri intorno al tracciato non fanno prigionieri, dunque una gara pulita è essenziale se vuoi arrivare primo.

La prima curva difficile la incontrerai dopo la lunga salita dalla partenza e dopo un enorme salto dentro al tunnel. Si tratta di una curva a sinistra molto secca seguita da un'altra a destra altrettanto difficile non appena il circuito inizia a salire nuovamente. Dovrai posizionarti sulla destra prima del salto e quindi usare il freno di sinistra per far girare la navicella intorno alla curva. Appena fatto ciò dovrai usare il freno di destra per affrontare correttamente la prossima curva. Ci vuole un po' di pratica per acquisire il giusto tempismo ma vale la pena affrontare questa sezione bene perché può fare la differenza tra vincere o perdere la gara.

Appena ridiscendi per la seconda volta troverai una piccola e malefica curva a destra che potrebbe trarti in inganno. Infatti appare come la svolta più semplice di tutto il circuito, ma presto mostrerà la sua vera identità specialmente nelle classi più veloci, per cui sarai costretto a usare molto i freni per aggirarla. Una volta uscito fuori ti troverai sul rettilineo che conduce in basso verso l'arrivo.

Dyroness

Un circuito molto breve con più curve di una Miss. Si tratta solo di impratichirsi con le sue sezioni tortuose dopodiché non dovresti avere troppi problemi.

Dopo aver affrontato la lunga salita dovrai vedertela con una curva a destra veramente stretta prima di iniziare a scendere di nuovo. Cerca di mantenere il raggio di sterzata stretto per evitare il muro sulla sinistra. Una volta superata questa curva puoi nuovamente accelerare dopo la piccola svolta a sinistra per poi premere a fondo sul lungo rettilineo.

Dopo il lungo rettilineo affronterai una serie di curve strette a destra e a sinistra. I freni ad aria sono dei preziosi alleati in questo caso e dovrai tenerli premuti per un lungo periodo per affrontare al meglio la prima curva a destra dopo il rettilineo.

Dopo aver superato questo ostacolo dovrai affrontare altre due curve a sinistra e a destra prima di raggiungere quella finale a sinistra. Una volta superata anche quest'ultima puoi accelerare al massimo giù per il lungo rettilineo.

Machaon II

Un circuito lungo e articolato che fortunatamente è molto ampio. Dunque mentre affronterai delle sezioni particolarmente tortuose o complicate avrai almeno la possibilità di disporre di spazio sufficiente per le manovre.

La prima curva di questo circuito non rappresenterebbe un grosso problema se non fosse preceduta da un lungo rettilineo. Dunque dovrai ricorrere ai freni per superarla in tutta tranquillità. Cerca di uscire dalla curva passando sopra l'acceleratore sulla destra per riguadagnare in fretta velocità.

La seconda curva emerge dalla cima di una lunga salita. È difficile capire da dove inizia esattamente a causa dello scenario che la nasconde, ma se freni bruscamente in anticipo, spostando il veicolo verso destra puoi evitare di essere colto di sorpresa. Assicurati di trovarti in linea retta quando affronti la discesa o finirai per perdere il vantaggio che hai appena accumulato.

La terza curva è un'altra di quelle apparentemente innocue, ma in realtà molto insidiose. È un passaggio verso sinistra per affrontare il quale dovrai toglierti in anticipo dalla parte destra del circuito così da prenderla meglio e dirigerti quindi nel tunnel.

Appena uscito dal tunnel puoi accelerare lungo il rettilineo ma fai attenzione perché alla fine di questo si trova una curva stretta sulla sinistra che dovrai superare usando i freni. Una volta passato oltre dovrai spostarti a destra del tracciato per affrontare la seconda parte di questa curva a sinistra che si immette in un'altra verso destra.

Questa è un'altra curva stretta a destra per affrontare la quale dovrai ricorrere ai freni. C'è un acceleratore vicino al muro di sinistra non appena esci, che ti farà riguadagnare la velocità in fretta. Dunque fin qui si è trattato di una corsa piuttosto movimentata, ma non è ancora finita!

L'ultima curva del circuito è molto difficile e va presa con le molle. Dovrai entrare nel tunnel e diminuire la tua velocità. Una volta fatto ciò dovrai usare leggermente il freno di sinistra e curvare in questa direzione. Il rallentamento che subirai è essenziale per uscire sano e salvo da questa curva. Quando ne sarai uscito, passa sull'acceleratore e aumenta la tua velocità al massimo per affrontare i lunghi rettilinei ed eseguire i salti verso la linea del traguardo.

WipEout 64

Terafumos

Si tratta di un circuito molto veloce che non fa prigionieri. Ci sono salti, curve strette e rettilinei da prendere a rotta di collo. Certamente i tempi sul giro saranno molto bassi.

La prima sezione del circuito è relativamente semplice. Dovrai affrontare sezioni tortuose ma non così tanto da rappresentare un ostacolo. Dove dovrai invece ricorrere ai freni è nella curva stretta a destra indicata da grosse frecce su un muro alto. Aziona i freni e gira a destra per uscire indenne.

La prossima curva della quale dovrai preoccuparti è nuovamente a destra, anche questa è molto stretta. La troverai dove il circuito sale nuovamente. La sponda alta sulla sinistra ti offre un quadro di ciò che ti aspetta se sbaglierai la curva. Prova a uscire sulla sinistra del circuito in modo da poter utilizzare gli acceleratori sparsi per la pista.

Dopo aver compiuto un gigantesco salto, atterrerai dall'altra parte e dovrai fare uso dei freni girando contemporaneamente a destra per raggiungere il primo checkpoint e quindi la curva stretta a destra dopo di esso. Si tratta solo dell'inizio per questa piccola ma tortuosa sezione!

Dopo aver passato il checkpoint e la curva a destra che segue, dovrai vedertela con un'altra stretta a sinistra. Aziona i freni in anticipo per inserirtici e accelera per non perdere troppo tempo. Dopo aver superato questo passaggio si tratterà semplicemente di cavalcare a tutta birra verso la linea del traguardo.

Velocitar (disponibile solo dopo aver completato la Race Challenge)

Questo circuito, pur essendo un tracciato bonus, si rivela sorprendentemente semplice da affrontare. Gli unici problemi derivano dalle dimensioni ridotte della pista, mentre sono presenti poche curve impegnative al contrario di parecchi acceleratori.

Il primo e unico vero ostacolo che incontrerai su questo circuito è una curva stretta a destra. Devi frenare e sterzare in anticipo in modo da non finire contro i muri, quindi riaccelera non appena affronti la salita.

Una curva sotto un tunnel non impegnativa, che potrai affrontare ad alta velocità per guadagnare preziosi secondi. Se posizioni il tuo veicolo sulla destra non dovrai più correggere la tua traiettoria fino all'uscita del lungo e largo tunnel. Da qui in poi si tratta di una specie di corsa sulle montagne russe fino alla linea del traguardo.

Sfide

Per scoprire i segreti del gioco, completa le tre sfide. Potrai accedere alla classe Piranha II, al circuito Velocitar e ottenere la tecnologia Cyclone per le tue armi, nonché accedere alla Sfida Super Combo

Sfida (Race Challenge)

In ognuna di queste gare dovrai giungere almeno terzo. Non importa se finirai primo piuttosto che secondo, basta che tu salga sul podio. Completa tutti i circuiti per ottenere quello bonus denominato Velocitar.

Gara 1 – Kiles Bridge

Classe: Venom
Team: Feisar

Oro: 1°
Argento: 2°
Bronzo: 3°

Gara 2 – Dyroness

Classe: Venom
Team: AG Systems

Oro: 1°
Argento: 2°
Bronzo: 3°

Gara 3 – Doron IV

Classe: Rapier
Team: Direx

Oro: 1°
Argento: 2°
Bronzo: 3°

Gara 4 - Terafumos

Classe: Rapier
Team: Feisar

Oro: 1°
Argento: 2°
Bronzo: 3°

Gara 5 - Sokana

Classe: Phantom
Team: AG Systems

Oro: 1°
Argento: 2°
Bronzo: 3°

Gara 6 – Machaon II

Classe: Phantom
Team: Auricom

Oro: 1°
Argento: 2°
Bronzo: 3°

Sfida a tempo (Time Trial Challenge)

Ancora una volta ci sono sei differenti prove a tempo lungo le quali dovrai gareggiare. Alla stessa maniera delle altre sfide, le piste iniziali sono lente per poi velocizzarsi strada facendo; richiedono oltre a una certa abilità anche un pizzico di fortuna per uscirne vivi. Il tempo sul giro è il fattore determinante qui e alcune delle prove spingeranno le tue capacità al limite. Ciò che rende quest'impresa ancora più difficile è il fatto di non poter usare le armi.

Prova a tempo 1 – Dyroness

Classe: Venom
Team: AG Systems

Oro: 33.5 secondi
Argento: 35.5 secondi
Bronzo: 37.0 secondi

Prova a tempo 2 – Terafumos

Classe: Venom
Team: Feisar

Oro: 43.5 secondi
Argento: 45.5 secondi
Bronzo: 47.5 secondi

Prova a tempo 3 – Sokana

Classe: Rapier
Team: Direx

Oro: 37.5 secondi
Argento: 40.0 secondi
Bronzo: 42.0 secondi

Prova a tempo 4 – Machaon II

Classe: Rapier
Team: Auricom

Oro: 40.5 secondi
Argento: 42.5 secondi
Bronzo: 44 secondi

Prova a tempo 5 – Doron IV

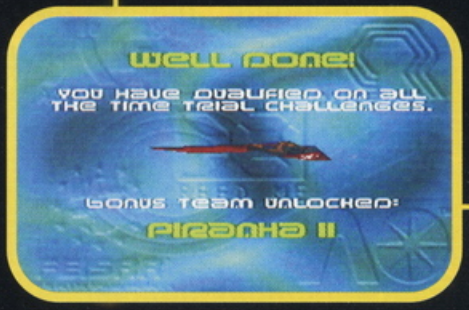
Classe: Phantom
Team: AG Systems

Oro: 30.5 secondi
Argento: 32.0 secondi
Bronzo: 33.0 secondi

Prova a tempo 6 – Kiles Bridge

Classe: Phantom
Team: Direx

Oro: 20.5 secondi
Argento: 22.0 secondi
Bronzo: 23.0 secondi



La sfida con le armi (Weapon Challenge)

Ci sono sei sfide con le armi in cui cimentarsi. Ognuna si svolge su un circuito differente e sono tutte corse contro il tempo. Alla fine delle gare verrai premiato con le medaglie d'oro, d'argento o di bronzo a seconda del numero di concorrenti che avrai eliminato. Per esempio nella sfida 6 a Dyroness, un singolo veicolo distrutto ti darà diritto alla medaglia di bronzo, due a quella d'argento e quattro a quella d'oro. Potrebbero sembrare un numero esiguo, ma una volta impegnato in gara contro il cronometro e lungo i circuiti più difficili, uccidere anche un solo nemico può rivelarsi un'impresa davvero ardua. Tutto dipende dalle armi che riceverai. Per affrontare le sfide sarai inoltre limitato nella scelta delle opzioni. Alcuni percorsi ti daranno accesso alle armi più distruttive, mentre in altri dovrai cavartela con quelle più deboli. È utile ricordare che puoi lasciare un'arma debole in qualsiasi momento per tentare di prenderne una migliore. Ricordati inoltre che la tua posizione finale non sarà importante ai fini dell'assegnazione delle medaglie, ma che conteranno solo il numero di nemici distrutti. Una buona tattica da seguire è mantenersi a stretto contatto dei veicoli che ti precedono per poi scaricargli contro le armi più potenti. Completando questa modalità ti verrà offerta una nuova tecnologia detta Cyclone. Grazie a questa potrai aumentare il potere delle tue armi del 100%.

Affronterai i circuiti nel seguente ordine:

Sfida con armi 1 – Machon II

Classe: Venom
Team: Feisar

Oro: 5 nemici
Argento: 3 nemici
Bronzo: 1 nemico

Sfida con armi 2 – Doron IV

Classe: Venom
Team: Auricom

Oro: 7 nemici
Argento: 5 nemici
Bronzo: 3 nemici

Sfida con armi 3 – Terafumos

Classe: Rapier
Team: AG Systems

Oro: 5 nemici
Argento: 3 nemici
Bronzo: 1 nemico

Sfida con armi 4 – Kiles Bridge

Classe: Rapier
Team: Auricom

Oro: 4 nemici
Argento: 2 nemici
Bronzo: 1 nemico

Sfida con armi 5 – Sokana

Classe: Phantom
Team: Direx

Oro: 4 nemici
Argento: 2 nemici
Bronzo: 1 nemico

Sfida con armi 6 – Dyroness

Classe: Phantom
Team: Feisar

Oro: 4 nemici
Argento: 2 nemici
Bronzo: 1 nemico

Sfida Super Combo

Sembra il nome di un sandwich americano ma in realtà è una modalità che abbina velocità e potenza di fuoco. Questa sfida ti verrà rivelata una volta che avrai completato le tre sfide iniziali. Si tratta senza dubbio della modalità più difficile, e richiede abilità, fortuna nonché armi in uguale misura. Per qualificarti alla prossima sfida dovrai finire tra i primi tre e distruggere il numero di veicoli richiesti.

Sfida 1 - Dyroness

Classe: Venom
Team: AG Systems

Oro: termina 1° e uccidi 5 nemici
Argento: termina 2° e uccidi 3 nemici
Bronzo: termina 3° e uccidi 1 nemico

Sfida 2 - Sokana

Classe: Venom
Team: Auricom

Oro: termina 1° e uccidi 5 nemici
Argento: termina 2° e uccidi 3 nemici
Bronzo: termina 3° e uccidi 2 nemici

Sfida 3 - Terafumos

Classe: Rapier
Team: AG Systems

Oro: termina 1° e uccidi 8 nemici
Argento: termina 2° e uccidi 5 nemici
Bronzo: termina 3° e uccidi 3 nemici

Sfida 4 – Doron IV

Classe: Rapier
Team: Feisar

Oro: termina 1° e uccidi 5 nemici
Argento: termina 2° e uccidi 3 nemici
Bronzo: termina 3° e uccidi 2 nemici

Sfida 5 – Machaon II

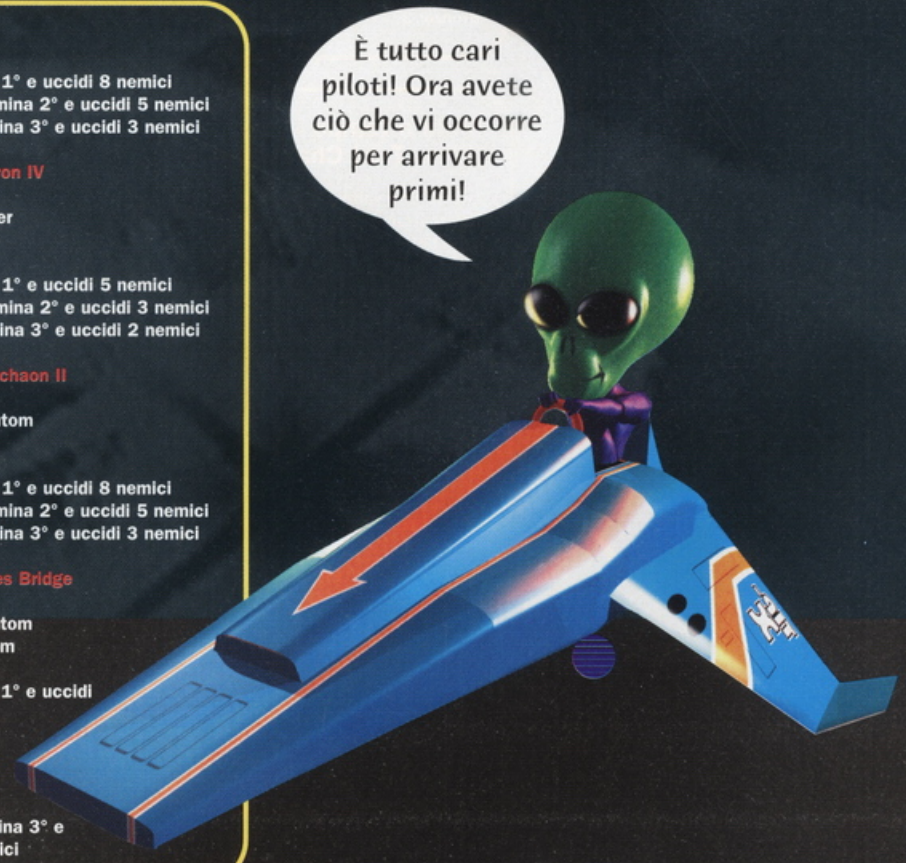
Classe: Phantom
Team: Direx

Oro: termina 1° e uccidi 8 nemici
Argento: termina 2° e uccidi 5 nemici
Bronzo: termina 3° e uccidi 3 nemici

Sfida 6 – Kiles Bridge

Classe: Phantom
Team: Auricom

Oro: termina 1° e uccidi 6 nemici
Argento: termina 2° e uccidi 4 nemici
Bronzo: termina 3° e uccidi 2 nemici



Glover

Ultima parte della soluzione

Hai consumato le dita nel tentativo di finire il gioco seguendo la nostra guida. Ora è il momento di rimettersi all'opera per affrontare la terza e ultima parte...

Preistoria

Livello 2

In contrasto con l'area precedente, Glover ora si trova in un livello pieno di lava e fuoco. Dirigiti verso destra fino a giungere a un lato del torrente di lava. Lancia la palla sulla pietra mobile, quindi saltaci dietro. Fai la stessa cosa per raggiungere la riva più lontana. Evita il piccolo T-Rex e continua girando a destra. Usa una tecnica di lancio simile alla precedente per superare la lava utilizzando la pietra mobile e tira la palla sulla roccia alta fino alla sponda lontana. Esegui un doppio salto per prendere la palla. Da qui, falla rimbalzare un paio di volte quindi, mentre si trova a mezz'aria, lanciala oltre il promontorio dall'altra parte del burrone. Segui la palla spiccando un doppio salto. Dirigiti a destra, salendo su per il pendio e scendendo dall'altra parte, mentre eviti Dibber. Salta sulla piattaforma inclinata e da qui fai rimbalzare la palla per lanciarla oltre l'apertura verso il checkpoint. Fai un altro doppio salto a seguire e colpisci il checkpoint. Quindi dirigiti a sinistra e rotola la palla giù per le piattaforme inclinate fino a raggiungere il fondo. Vai a sinistra dopo la palma e fai rotolare rapidamente la palla oltre il T-Rex superando un interruttore fino a raggiungere un vicolo cieco. Gira intorno e corri indietro passando il T-Rex, quindi scendi giù per il pendio fino a raggiungere il segnale. Qui, gira la telecamera in modo da guardare a destra, dovresti vedere la pietra mobile che hai appena attivato nella lava. Fai rimbalzare la palla e lanciala sulla pietra, quindi esegui un doppio salto per raggiungerla e riprenderla. Tenendo conto della sequenza dei getti di fuoco, fai rimbalzare ancora la palla e tirala verso la sponda opposta. Troverai un altro burrone da superare con un doppio salto. Piazza la palla in fondo al promontorio sulla sponda e colpiscila per spedirla sulla sporgenza superiore. Attiva l'interruttore e la sporgenza dovrebbe iniziare ad abbassarsi lentamente. Ora puoi far rimbalzare la palla sulla sporgenza e attivare l'interruttore apposito. Usa la stessa tecnica di prima per superare la pietra mobile e cioè rimbalza e lancia quindi rimbalza e colpisci. Mettiti con la faccia rivolta verso destra e vedrai una pietra mobile che sale e scende lentamente nella lava. Non appena questa si alza lanciaci la palla sopra quindi esegui un doppio salto per raggiungerla. Raccogli la palla, falla rimbalzare e colpiscila per mandarla verso l'isola, seguendo il tutto con un doppio salto. Apriti la strada verso l'altra parte dell'isola e vedrai un'altra pietra semovente, circondata da getti di fuoco. Anche in questo caso, non appena la piattaforma si alza lanciaci la palla sopra e seguila con un salto. Quindi, scorgendo un'apertura nei getti infuocati, rimbalza e tira la palla sulla sponda, esegui poi un doppio salto per abbandonare la pietra mobile. Raccogli rapidamente la palla ed evita i triceratopi che ti caricheranno! Tracey cercherà di colpirti in pieno e, anche se dovesse mancarti, fai attenzione al suo anello! L'unico modo per ucciderla è di attirarla nella lava! Colpisci il Dibber quindi premi il checkpoint. Guardando a sinistra vedrai un pendio con alcune pietre che rotolano lungo di esso. Dovrai risalire il pendio evitando i massi! Avvicinatici da sinistra attraversandolo verso destra non appena comincia ad assumere la forma a U. Continua intorno alla sponda a destra dirigendoti dalla parte opposta solo per raccogliere i Garib ed evita i massi fino a raggiungere il checkpoint in cima. Per superare il fiume di lava, lascia la palla ed esegui un doppio salto. Colpisci il Dibber quindi ritorna alla palla. Mandala oltre la corrente ed esegui un altro doppio salto per raggiungerla. A questo punto arriverai a una sezione dove ci sono diversi massi che rotolano giù dalla facciata del promontorio. Devi scegliere bene il tempo per superarli, ma ricordati di non fermarti mai nel mezzo! Segui la facciata del promontorio intorno, facendo più attenzione non appena il sentiero si fa più stretto e curva verso ▶

sinistra. Dovresti trovare più facile far ruotare la camera non appena scendi da questa sezione in modo da vedere meglio. Il teletrasporto d'uscita si trova alla fine.

Segreti

Trucco della velocità! Dall'inizio del livello, fai rotolare la palla dritto giù dalla sporgenza, tirando lo stick analogico in basso a destra. Dovresti atterrare su un'area sabbiosa di sotto superando la lava e buona parte del livello!
Per prendere i Garib vicini al primo T-Rex, fai rotolare la palla verso il fondo della sporgenza sulla quale si trova l'animale. Questo si tufferà per raggiungerti e a quel punto potrai dirigerti a destra e rimbalzare sulla sporgenza per raccogliere i Garib. Nel punto in cui devi far rimbalzare e colpire la palla oltre il burrone all'inizio del livello, ci sono diversi Garib nascosti da prendere. Vai semplicemente intorno alla pietra in alto per trovarli in fondo al burrone. In cima al pendio, dopo il burrone, c'è una sezione del promontorio più scura che è danneggiata. Esegui un doppio salto per colpirla. Formerà un ponte verso un alto pinnacolo di roccia, dove troverai dei Garib nascosti e una vita extra. Sulla sporgenza semovente di metà livello si trova una vita extra che galleggia a mezz'aria. Esegui un doppio salto per prenderla prima di colpire l'interruttore per far muovere la sporgenza! Un Garib è nascosto dietro il grosso teschio sulla spiaggia dove i due triceratopi ti correranno contro.
Alla stessa maniera della vita extra nel bel mezzo della caduta dei massi ce n'è anche un'altra in cima al promontorio. Lascia la palla e avvicinati dalla parte accanto al fondo della facciata del promontorio più alto. Continua eseguendo un doppio salto verso l'alto per raggiungere la vita extra. Se riesci a farcela, salta dritto indietro per scendere! Una vita supplementare è nascosta nell'alcova vicina al teletrasporto d'uscita!

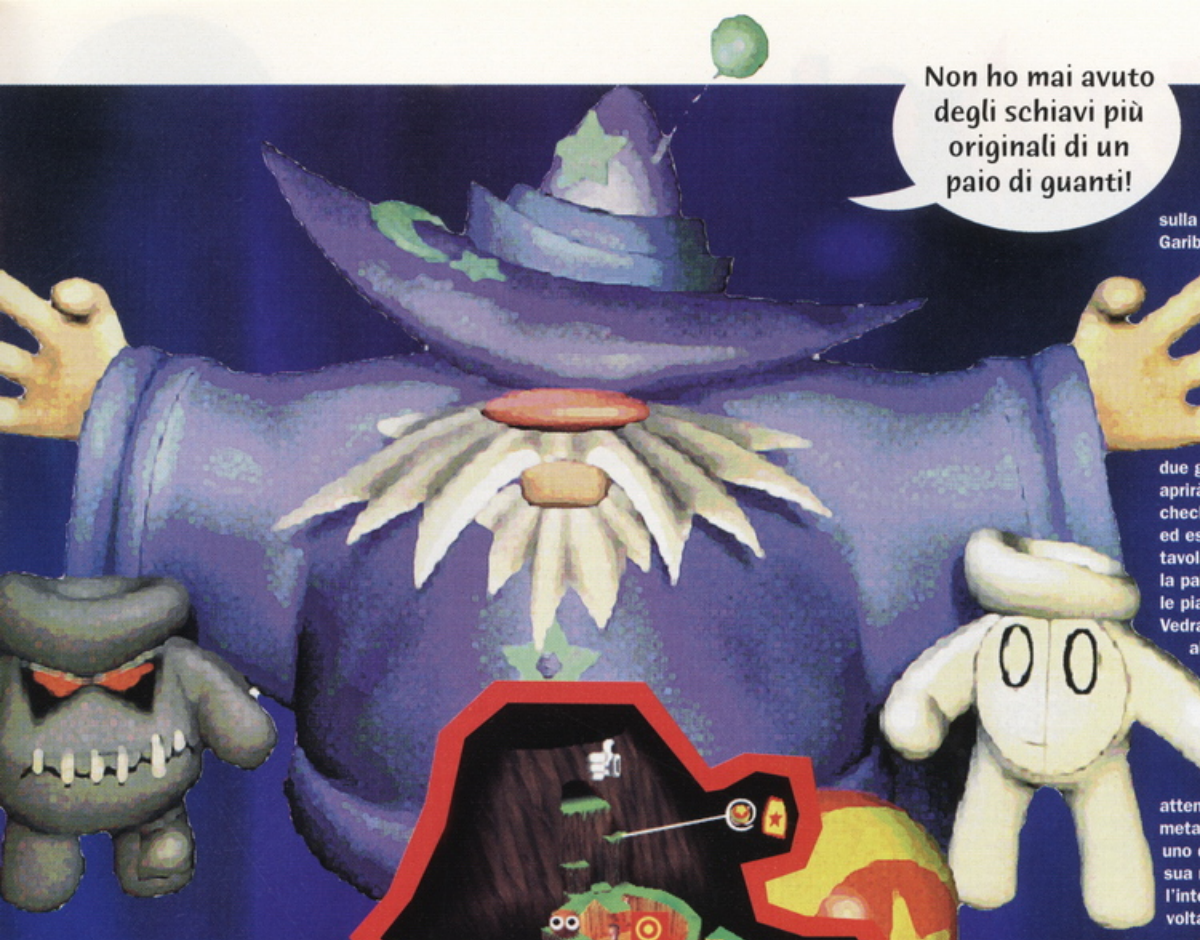
PREISTORIA LIVELLO 2

Livello 3

All'inizio del livello dirigiti a sinistra verso un gruppo di alberi. Dietro a questi troverai un interruttore. Colpiscilo per attivare alcune grandi pietre rotanti. Vai a destra e procedi lungo la rampa erbosa affrontando con attenzione le curve che seguono. Una volta in cima avvicinati alla prima pietra rotante sulla destra e fai rotolare la palla intorno ad essa non appena inizia a girare. Una volta superata, dirigiti verso la prossima pietra sulla sinistra e fai rotolare la palla oltre. Alterna i lati a mano a mano che supererai ogni pietra. Rotola su per il pendio e lancia la palla verso il checkpoint. Vai oltre le rocce in cima lasciando la palla dietro una di esse in modo da poter colpire i due Dibber che pattugliano il pilastro roccioso nel centro. Vedrai che ogni roccia che riveste il pilastro ha degli strani simboli. Lancia la palla contro questi simboli e il pilastro centrale si abbasserà. Una volta giunto al punto più basso fai rimbalzare la palla sopra e attiva l'interruttore. Ritorna giù per il pendio, oltre le pietre rotanti e per la rampa ricurva. Dirigiti attraverso l'erba, evitando Tracey quando ti si butta contro. Vai verso la prima piattaforma rocciosa oltre il bordo, con la lava di sotto. Rimbalza e lancia la palla sulla seconda piattaforma e seguila compiendo un doppio salto. Fai la stessa cosa per continuare ad arrampicarti su per le piattaforme, facendo attenzione a quelle rotanti, fino a raggiungere la cima dove dovrai colpire l'interruttore. In questo modo attiverai due pietre mobili che ruoteranno lentamente intorno a un'isola nel centro del livello. Rimbalza attentamente giù dalle piattaforme fino a raggiungere la più bassa. Da qui rimbalza e tira la palla oltre la piattaforma sul bordo ed esegui un doppio salto per raggiungerla e riprenderla. Fai rotolare la palla verso destra e aspetta sulla sponda fino a quando una pietra mobile si ferma di fronte a te. Lancia la palla sopra la pietra mobile e saltale dietro. Quando la pietra si ferma di nuovo, lasciaci la palla sopra e salta sull'isola nel mezzo. Colpisci l'interruttore per rialzare due pilastri di pietra nella parte più lontana della pozza di lava. Salta indietro sulla pietra mobile dove hai lasciato la palla e aspetta che si fermi di fronte ai pilastri. Quando si ferma, rimbalza e lancia rapidamente la palla sul primo pilastro, eseguendo un doppio salto giù dalla pietra mobile fino a raggiungere il pilastro prima che questa si rimetta nuovamente in moto. Rimbalza la palla e tirala oltre le aperture eseguendo ogni volta dei doppi salti per raggiungerla fino ad arrivare al checkpoint sull'erba dopo i pilastri di pietra. Prosegui attentamente intorno al bordo erboso del vulcano fino a raggiungere un ascensore rialzato sotto al quale ci sono alcune punte. Gira intorno, e aspetta vicino al segnale fino a quando lo zoccolo centrale di roccia si rialza completamente. Rotola sulla piattaforma rocciosa e attiva l'interruttore. Quando la piattaforma vicina raggiunge la cima, rotola giù e attendi l'ascensore evitando i Dibber che pattugliano l'area. Lancia la palla sull'ascensore e aspetta fino ad arrivare in cima. All'entrata del vulcano rotola dentro il teletrasporto d'uscita.

I simboli di Glover

- Inizio del livello
- Fine del livello
- Interruttore a stella
- Interruttore di gomma
- Trasforma in una palla di gomma
- Trasforma in una palla d'acciaio
- Trasforma in una palla da bowling



Segreti

Dall'inizio dirigiti a sinistra fino a raggiungere un'area sommersa. Segui l'acqua finché arriverai in un'area dove, dopo una curva secca, il pavimento è più basso. Su una delle facce del promontorio sott'acqua dovresti imbatterti nell'entrata di una grotta segreta. Se non hai abbassato il pilastro di pietra di sopra, potrai entrare nella grotta dove troverai alcuni Garib nascosti, una vita extra e una pozione per la velocità. La larga palma a destra rispetto al punto di partenza ha un cuore incavato nella corteccia. Esso nasconde alcuni Garib, una vita extra e un Incantesimo della Morte. Attira Tracey in modo che finisca contro l'albero e farà cadere questi oggetti al suolo. Puoi usare quindi l'incantesimo mortale per eliminare Tracey definitivamente!

Sulla sponda erbosa del vulcano appena dopo i due pilastri di pietra alla fine del livello, vedrai un'ombra sulla sinistra. Piazza la palla qui e colpiscila eseguendo quindi un doppio salto per collezionare un bonus per la velocità. In questo modo potrai correre intorno al vulcano e raccogliere tutti i Garib presenti! Da ambedue i lati dell'ascensore vedrai alcune piccole piattaforme dove si trovano dei Garib e delle vite extra. Rotola giù dall'ascensore non appena sale quindi risalici nuovamente quando si riabbassa.

La Fortezza

Livello 1

Glover inizia questo livello in un cimitero spettrale. Gira alla tua sinistra e salta in alto per localizzare la palla. Dirigiti lungo il percorso in basso evitando le scintille elettriche che viaggiano tra i contatti su entrambi i muri laterali. Una volta superato il ponte di legno, dirigiti a sinistra oltre la tavola di legno dove troverai un interruttore. Colpiscilo e torna indietro lungo la tavola. Mettiti sul bordo a sinistra e non appena la prima bara sale, fai rotolare la palla sopra. Quindi falla passare sulla seconda bara che salirà non appena la prima cadrà giù.

Raccogli i Garib e rotola giù dall'area pavimentata colpendo il checkpoint. Fai rotolare la palla sulla terza bara nel suo punto più basso e quando raggiunge il punto più alto prosegui verso la prossima sezione. Attenzione al pendio sulla destra non appena collezionerai i Garib. Salici su e prosegui verso il ponte a destra. Quando Mike (lo stivale) salterà verso di te, rotola la palla rapidamente per evitarlo. Scendi giù dagli scalini e rotola giù dalla rampa a destra nella nebbia. Evita Ethal Real e il Dibber e attiva tutti e due gli interruttori. Il portale in fondo si aprirà, dunque attraversalo e colpisci il checkpoint sulla sinistra. Gira intorno ed esegui un doppio salto contro la tavola di legno per abbatterla. Raccogli la palla e falla rotolare verso l'area con le piastrelle oltre la tavola di legno. Vedrai una rete di tubi di metallo e alcuni blocchi metallici sorvegliati da piccoli cavalieri. Lo scopo qui è quello di formare un percorso di tubi in modo che un fulmine distrugga il blocco di pietra sulla sinistra. Premi attentamente ogni piccolo blocco di metallo nelle aperture saltando via se uno dei cavalieri decide di scagliare la sua mazza nella tua direzione! Colpisci l'interruttore che verrà rivelato una volta che il blocco di pietra si distruggerà e porta la palla oltre il ponte levatoio a destra dell'interruttore. Fai rimbalzare la palla sopra di esso e attraversa il ponte fino a raggiungere il teletrasporto d'uscita alla fine.

Segreti

All'inizio del livello c'è una sezione rocciosa con due contatti elettrici all'interno. Appena prima di questa sezione si trova una parte di muro piatta. Piazzaci la palla sopra e colpiscila, saltando a mezz'aria per raggiungere la cima della roccia dove si trova un tubo. Troverai un Garib nascosto e una vita extra. Dopo il primo ponte di legno, c'è un segreto nascosto in basso a destra. Ignora il bonus per la palla boomerang e salta giù a sinistra della piccola rampa. Troverai altri Garib e un altro bonus boomerang. Raccogli tutto quanto e aspetta che la palla ritorni indietro da te. Colpiscila verso la parte terminale sinistra della piattaforma e salta sulla rampa di sopra. Raccogli un altro bonus boomerang in modo che la palla ritorni da te! Dopo le bare sul ponte di legno c'è un bonus per le lame rotanti. Raccoglilo e vola dritto sopra al ponte tenendo premuto il tasto A. Di sopra troverai una piattaforma con alcuni Garib nascosti e due vite extra. Raccogli tutto e prendi l'altro bonus per le lame rotanti; poi, facendo attenzione, scendi dal ponte. Dopo il ponte con sopra Mike, vedrai i Garib che galleggiano a mezz'aria. Raccogli il bonus per il pallone da spiaggia che si trova sulla piccola sporgenza a destra, e lancia la palla trasformata in una da spiaggia dalla cima della rampa. Raccoglierà tutti i Garib e atterrerà nell'area sottostante. A destra della rete ▶

CHEAT ZONE Glover

di tubi metallici ce n'è uno che si dirige verso una piccola costruzione. Facendo attenzione salta oltre il muro e cammina intorno al bordo dell'edificio. Scoprirai due Garib nascosti e una vita extra.

Livello 2

Dirigiti immediatamente in alto a destra dello schermo, e fai rotolare oltre la lama che dondola facendo attenzione ai burroni su entrambi i lati della passerella che segue. Rimbalza a sinistra della serie di scale e una volta in cima fai attenzione all'alito del Gargoyle. Quando entrerai nella stanza, vedrai due piastrelle ombreggiate sul pavimento. Quella più chiara cadrà non appena ci rotolerai la palla o ci camminerai semplicemente sopra. Dovrai inoltre evitare Ethel Real che ti lancerà contro degli incantesimi per trasformare la palla in una sfera mutante o peggio ancora in una di cristallo! Senza lasciare andare la palla dirigiti verso il centro del muro dalla parte opposta raccogliendo i Garib se ne hai il coraggio! Raggiungerai l'uscita, qui il pavimento sarà più sicuro. Rotola oltre il tappeto sulla destra e colpisci il checkpoint. Mettiti sul bordo dell'area piastrellata e quando la piattaforma che dondola è in posizione piana rotolaci sopra facendo attenzione a muovere lo stick analogico in modo da tenerlo sempre premuto verso l'alto rispetto al pendio. Quando la piattaforma si appiattisce di nuovo, finisci su quella seguente. Rotola la palla sul ponte attraverso uno dei due lati della rampa e rilasciala nell'angolo in modo che sia sicura. Percorri il pendio fino al ponte ma fermati non appena raggiungerai il piano. Cammina lentamente in avanti e appariranno alcuni spuntoni dal pavimento. Superali e dirigiti verso l'area pianeggiante di fronte a te. Sam-Tex ti verrà incontro rimbalzando dalla sinistra, oltrepassalo attraversando la piccola apertura e corri su verso l'area con la saracinesca. Premi il tasto Z per metterti contro il pavimento non appena esploderà e ne verrai fuori completamente illeso! Ritorna a prendere la palla lanciandola oltre gli spuntoni e conducila al di là della saracinesca. Dovresti aver notato che la saracinesca si è aperta quando hai fatto rotolare la palla sull'interruttore sul pavimento. Comunque non c'è abbastanza tempo per attivarlo e passare oltre. Mettiti di fronte al centro della saracinesca e lascia la palla in modo da farla rotolare giù dal pendio (assicurandoti che non cada nei buchi!). Non appena la saracinesca si aprirà attraversala correndo fino alla prossima stanza. Qui troverai una grande leva di legno che dovrai azionare nella direzione opposta per sbloccare tutte le porte nella stanza. Ora puoi recuperare la palla! Prendila assicurandoti di non toccare nuovamente l'interruttore, altrimenti le porte che avrai aperto torneranno nella loro posizione originale! Colpisci il checkpoint e dirigiti a destra oltre le porte di metallo. Dovrai vedertela con una macchina circondata da scariche elettriche! Segui attentamente una di queste, rilascia la palla e colpisci il Dibber dall'altra parte. Lancia la palla sulla piattaforma quando si ferma nel mezzo e saltaci dietro. Il prossimo pezzo è abbastanza difficile. Osserva la sequenza con cui si muovono le scariche elettriche e imparala. Quando la piattaforma dall'altra parte della rampa di legno si sarà fermata, fai rotolare rapidamente la palla oltre la rampa fino alla seconda piattaforma. Attento perché questa inizierà nuovamente a muoversi. Quando si fermerà lancia la palla sulla piattaforma tappezzata di rosso di fronte a te e saltale dietro. Fumble, la mummia, avrà probabilmente preso la palla e starà tentando di lanciarla oltre il bordo! Colpiscila immediatamente per recuperarla. Puoi colpirla di nuovo per distruggerla definitivamente. Raccogli tutti i Garib che troverai e si aprirà la saracinesca d'uscita permettendoti di accedere al teletrasporto finale.

Segreti

All'inizio vedrai alcuni Garib su un'area rialzata sopra una colonna. Colpisci la palla ed esegui un doppio salto sopra l'area per raccoglierli. Fai un passo in alto e salta sulla cima del muro superando con attenzione il grande burrone. Segui il percorso del muro muovendoti attentamente fino alla fine dove scoprirai una vita extra! È possibile spingere la libreria all'inizio del livello verso destra, bloccando l'uscita. In questo modo scoprirai un interruttore che ti porterà a raccogliere altri Garib oltre a una vita extra! Sposta la libreria nella sua posizione originale spingendola dall'altra parte. Nell'angolo più lontano a destra della stanza con le mattonelle cedevoli troverai una vita extra. Per raggiungerla devi seguire una rotta che ti permetta di passare su ogni piastrella una volta sola. In questo modo il pavimento cadrà alle tue spalle. Dopo il ponte con gli spuntoni noterai una parte di muro non collegata al resto, con una freccia scolpita su uno dei mattoni. Premila verso il resto del muro e scoprirai una vita extra.

Non sei un duro come dici caro dinosauro, per questo ti farò estinguere presto!

Boss

Preistoria

Il boss preistorico è un dinosauro che il guanto malvagio Cross-Stitch ha liberato per darti la caccia. Egli sparerà delle palle di fuoco contro di te quindi fai attenzione! Evita i suoi colpi e rilascia la palla giù per il pendio in modo da farle raccogliere della neve. Ora prova a colpire il dinosauro con la palla per raffreddarne i bollenti spiriti! Colpiscilo per tre volte e il suo serbatoio di benzina esploderà lasciando solo i resti fumanti dell'animale! Rimbalza sulla piattaforma d'uscita per completare anche questo mondo.

Sono un duro! Sono un duro! Sarei potuto essere in Turok 2!

FORTEZZA LIVELLO 1

E ora siete pronti per affrontare gli ultimi livelli!

Preistoria

Livello 3

La terza area della Fortezza del Terrore è ambientata sulla cima delle torri. Dirigiti a sinistra e colpisci la palla mandandola oltre l'apertura. Esegui un doppio salto e continua lungo la passerella. Attenzione al percorso buio sotto i primi due Garib che vedrai. Sparirà una volta toccato. Fai rimbalzare la palla sulla prossima rampa e falla rotolare giù dall'altra parte. Mettiti di faccia alla ghigliottina e non appena si alza passaci sotto. Rimbalza la palla sulla rampa di legno successiva e arrampicati, seguendo la passerella intorno. Arriverai a una piattaforma con un blocco elettrificato molto veloce e un Dibber. Deposita la palla, colpisci il Dibber ed evita la scarica elettrica saltando con il giusto tempismo. Raccogli la palla e falla rotolare intorno alla macchina, seguendo i movimenti della scarica.

CHEAT ZONE Glover

Appoggia di nuovo la palla sulla passerella di legno e colpisci i due Dibber. Quindi riprendila e continua. Vai a sinistra e rotola fino alla prima bara. Quando questa raggiungerà la successiva rotola dall'una all'altra. La seconda bara si muoverà verso una piattaforma di legno, dunque facci rimbalzare sopra la palla. La prossima sezione è difficile. Una rampa con un buco blocca il tuo percorso. Rimbalza lungo la rampa facendo attenzione alla pendenza e dirigiti verso la prossima dove troverai un checkpoint da colpire.
Lascia la palla e vai verso la vita extra. Alcuni spuntoni emergeranno dal terreno impedendoti di raccogliere il bonus. Puoi superarli muovendoti lentamente fra le punte, usando lo stick analogico nella direzione desiderata. Una volta raccolta la vita extra torna a riprendere la palla. Prosegui lungo la passerella e lascia la palla di fronte alla prossima piattaforma di pietra sulla destra. Vai verso destra e salta sulla piattaforma semovente quindi giù verso l'altra, dietro a quella su cui ti trovi. Raccogli i Garib e il Power Up per la Beachball quindi ritorna a prenderti la palla. Questa verrà ora trasformata in un pallone da spiaggia. Conducila lungo la passerella sulla destra e in cima alla discesa ripida. Rotola il pallone oltre la passerella di pietra evitando l'area grigia che cadrà se ci passerai sopra. Arriverai a una saracinesca che ti bloccherà la strada. Rimbalza e lancia la palla oltre la saracinesca e, quando atterrerà sul bersaglio dall'altra parte, alzerà il passaggio. Rotola la palla fino in cima alla rampa. Mettiti sul blocco di metallo in alto, rimbalza e tira la palla sulla piattaforma semovente. Salta su rapidamente ma lascia la palla quindi passa sulla prossima piattaforma. Fai rotolare la palla di cannone oltre il bordo della piattaforma, quindi ritorna a quella semovente e raccogli la palla. Lanciala sulla prossima piattaforma e saltale dietro. Dirigiti verso la piattaforma con gli scalini e rotola in uno dei canali. Quando la piattaforma semovente si tira su di fianco, rotolaci sopra fin dentro ai canali e aspetta che si muova per raggiungere l'altra piattaforma. Rimbalza sull'altra base e attiva l'interruttore per rilasciare un paio di spuntoni in cima alla torre. Ritorna sulla piattaforma dove avevi trovato la palla di cannone, lanciala verso l'entrata della torre e

PREISTORIA LIVELLO 3

saltaci appresso. Verrai trasportato dall'altra parte. Segui la passerella intorno e colpisci il checkpoint. Dirigiti verso le bare e rotolaci sopra non appena la prossima sulla quale devi andare si abbassa. Segui il tetto scivoloso fino a raggiungere una larga piattaforma di legno rotante. Rimbalza la palla sopra di essa non appena ti sarà a tiro quindi rotola immediatamente dall'altra parte. Qui troverai una superficie piena di scariche elettriche.
Esegui le tue mosse con il giusto tempismo non appena le scariche scompaiono. Dovrai inoltre combattere contro la pendenza mentre aspetti che le scariche svaniscano. Dopo aver superato questo ostacolo sarà la volta dei denti metallici. Dovrai aspettare che si richiudano per passare oltre con la palla. Lascia quest'ultima nell'area blu sul tetto quindi ritorna ai denti metallici per raccogliere una vita extra. Una volta che sono completamente aperti esegui un doppio salto per prendere il bonus. Durante il salto i denti si chiuderanno, permettendoti di ritornare indietro rapidamente. Salta sui tetti scivolosi facendo attenzione ai passaggi più scoscesi. Sam Tex ti verrà incontro, dunque mettiti sul pavimento vicino alla tubatura quando esploderà. Torna a riprendere la palla, facendo attenzione quando la condurrai attraverso i tetti più scoscesi. Dirigiti su per il pendio fino a due barili rotanti. Quando quello di sinistra si appiattisce, fai rotolare la palla sopra e prosegui oltre la piattaforma a sinistra dove potrai colpire un checkpoint. Mettiti sulla rampa di fronte al barile, rimbalza e lancia la palla oltre la sezione principale in diagonale sulla sinistra. Saltale dietro. Scoprirai che le larghe sezioni sul muro con gli spuntoni scivoleranno lungo la passerella. Aspetta vicino al muro opposto e quando gli spuntoni si allontanano da te, procedi lungo il loro percorso. Dirigiti sulla rampa di legno e lascia la palla in cima. Cammina verso la torre alla fine e spingi le due palle di cannone giù dal bordo della passerella. Torna a riprenderti la palla e rimbalza sopra le scale fino al teletrasporto di uscita.

Segreti

Nel mezzo del blocco mobile con gli spuntoni vicino alla fine del livello c'è un'altra vita extra nascosta. Dopo il primo blocco mobile vai verso il muro di sinistra ed esegui un doppio salto sulla palla. Troverai la vita extra in cima, nella parte sinistra del muro. Alla fine del livello ci sono due muri alti su entrambi i lati. Piazza la palla vicino al muro e colpiscila. Quindi esegui un doppio salto mentre si trova a mezz'aria per raggiungere la cima dei bastioni. Su entrambi i lati troverai due vite extra!! Frankie tenterà di buttarti giù dalla piattaforma. Se Frankie è carico di elettricità, la trasmetterà alla piattaforma e non sarai in grado di saltarci sopra. Lascia dunque la palla in un luogo sicuro tra le due piattaforme, poi salta su quella più in basso e, di seguito, sulla più alta che si trova dalla parte opposta. Colpiscila per tre volte. Ogni volta che abbasserai una piattaforma, una scarica elettrica colpirà Frankie stordendolo per qualche secondo. Salta sopra ognuna di esse su entrambi i lati rispetto a quella che hai appena abbassato, e abbassale due volte ciascuna. Quindi ritorna sulla piattaforma nel mezzo e abbassala due volte in modo che sia nella sua posizione più giù di un piolo. Se in qualunque momento sbaglierai abbassando troppo una piattaforma, basta che tu faccia altrettanto con quella opposta. Se ciò non è possibile puoi colpire l'interruttore sul pavimento del sotterraneo che riazzererà il tutto. Ora salta giù evitando Frankie e raccogli la palla. Falla rimbalzare e lanciala sulla piattaforma più in basso, quindi esegui lo stesso procedimento per la prossima. Fai un doppio salto per raggiungere la piattaforma seguente continuando con questa tecnica fino ad arrivare alla piattaforma più in alto. Se hai dei problemi, puoi evitare di essere colpito da Frankie saltando a mezz'aria ed eseguendo un mezzo lancio, per poi cancellare quest'ultima mossa! Una volta in cima, tira la palla verso l'interruttore. In questo modo abbasserai la piattaforma d'uscita e Frankie avrà quello che si merita.

Per quanto riguarda Glover, è tutto!

Preistoria

Boss

Il boss della fortezza del terrore è Frankie. Per sconfiggerlo devi scappare dai suoi sotterranei invertendo la posizione delle piattaforme di ottone in modo da poter raggiungere l'interruttore in cima al livello. Ogni piattaforma è unita a quella opposta, dunque quando ne colpirai una per abbassarla, l'altra di riflesso verrà rialzata.

CHEAT ZONE I trucch

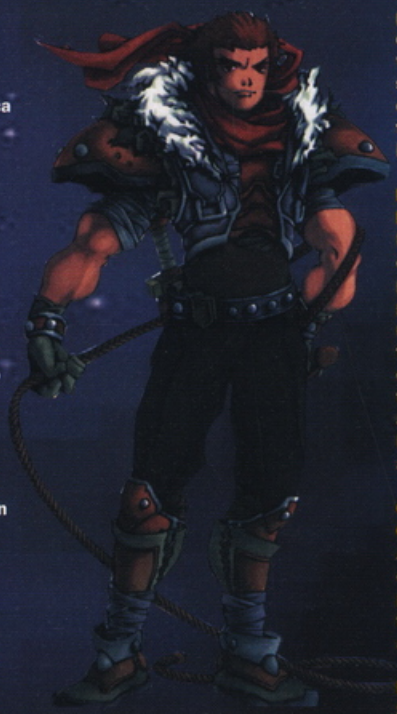
Castlevania

Questo gioco spettrale non sarà più un incubo grazie a questi codici.

SOLDI FACILI
Vai nel centro del castello (dove combatti contro Abomination) e cerca una cassa sulla sinistra rispetto a dove si trova il cristallo gigante. Colpiscila per tre volte e otterrai 2000g. Ora salva e ripeti il procedimento fino a quando sarai sommerso dai soldi.

DIFFICOLTÀ HARD
Per ottenere questo livello di difficoltà devi prendere il primo gioiello verde (rappresenta il primo segreto nella lista degli oggetti). Lo puoi trovare nello stage della foresta nascosto dentro una torcia su una piattaforma sospesa. Una volta ottenuto il gioiello termina il gioco con un personaggio qualsiasi. Dopo la sequenza conclusiva sarai in grado di salvare la partita e di continuare a giocare nella modalità difficile.

SECONDO VESTITO DI CARRIE
Vai in cima alla Tower of Sorcery e poco prima dell'uscita guarda fuori per vedere una torcia su una piattaforma sospesa. Usa l'acqua magica e scorgerai un sentiero invisibile che porta a un gioiello viola. Raccogliendolo avrai ottenuto il secondo segreto e, dopo aver finito il gioco potrai iniziare una nuova partita con il secondo vestito di Carrie.



SECONDO VESTITO DI REINHARDT
Vai nella Tower of Execution, dirigiti fino al terzo livello e prendi la chiave uccidendo una delle vergini di ferro. Ora ritorna al livello 2 ed entra nel portale di ferro che sarà aperto. Scendi giù per la passerella e guarda oltre la sporgenza per vedere una piattaforma sospesa con una vergine di ferro. All'interno si trova il gioiello viola che ti permetterà di scoprire il secondo segreto sulla lista degli oggetti. In questo modo una volta terminato il gioco potrai ripeterlo con il secondo costume di Reinhardt.

POWER UP NASCOSTO PRIMA DI DRACULA
Mentre ti stai dirigendo sulle scale che conducono al conte Dracula, prima di raggiungere l'ultima torre, passerai attraverso altre due. Arrivato nell'ultima torre salta verso le due torce accese intorno alla sporgenza dall'altra parte. Scoprirai una torcia frangibile con un gioiello rosso all'interno. Colpiscilo per ottenere un kit curativo che ti sarà di enorme aiuto nella battaglia finale.

OGGETTI SEGRETI NEL CORTILE DEL CASTELLO
Aspetta che giunga la mezzanotte nel cortile del castello e vedrai una piattaforma segreta sorgere dalla fontana che ti permetterà di accedere agli oggetti in cima.

IL SEGRETO DI CHARLIE VINCENT
Se userai troppe carte del sole e della luna, Charlie verrà morso assumendo le sembianze di un vampiro che dovrai uccidere. Questo fatto determina se otterrai il finale buono o quello cattivo. Se prosegui attraverso il gioco abbastanza rapidamente non dovrai uccidere Charlie Vincent.

Beetle Adventure Racing

Fama e gloria! Ho ottenuto una macchina con la mia foto in questo fantastico gioco. Guardatevi l'auto aliena e tutti gli altri segreti che ho trovato per voi.

MACCHINA ALIENA
Per gareggiare con Tip-X, finisci la modalità Expert Championship. Dopo aver completato Metro Madness verrai ricompensato con questa macchina. Assicurati di provare il clacson che dice "I come in peace" ("vengo in pace").

MACCHINA DELLA POLIZIA
Sebbene l'auto di Tip-X sia la più bella, non è la più veloce. Se sei abbastanza bravo allora termina la modalità Bonus. Dovrai gareggiare su tutti i percorsi incluso il fantastico livello Wicked Woods (foreste stregate). Giungi primo e la macchina della polizia sarà tua.

DOCUMENTI PREGO
Una volta ottenuta l'auto della polizia potrai fermare gli altri mezzi ai lati della strada premendo il tasto del clacson. In questo modo sarà molto più semplice raccogliere tutti e 100 i punti su ogni tracciato e vincere allo stesso tempo la gara.

MENU DEI TRUCCHI
Seleziona il campionato per un giocatore e vai a Coventry Cove. Sul primo tracciato vedrai un granaio con due mucchi di fieno. Vai al mucchio sulla sinistra e colpirai una scatola nascosta. Se tutto avrà funzionato sentirai la parola "groovy". Ora, quando andrai nel menu delle opzioni, vedrai una nuova modalità con l'opzione "No radar" per la modalità battaglia.

VISUALI EXTRA
Vai a Inferno Isle e dirigiti verso il primo villaggio. A destra della strada c'è una casa con un tetto piatto. Saltaci sopra e premi il tasto per girarti e rompere una cassa. Poi, andando nel menu dei cheat potrai selezionare tre visuali: normale, tunnel e fisheye.

NUMERO DEI MAGGIOLINI NELLA BATTLE MODE
Vai a Sunset Sands e prosegui a destra su per la collina dopo la partenza. Oltre il salto c'è una scatola per accedere a questo trucco nell'apposito menu.

NUOVI EFFETTI GRAFICI
Arrivando a Coventry Code ti dirigerai verso il salto (si trova poco prima della scorciatoia nella miniera). Salta verso l'isola e vai verso la parte posteriore di Stonehenge. Troverai un'altra scatola che ti permetterà di scegliere degli effetti diversi per la grafica.

MODALITÀ HANDICAP
Avviati a Coventry Cove per arrivare al piccolo ponte levatoio vicino alla partenza. Fra il ponte e la gru c'è un cancello bianco. Seguilo fino a vedere un buco. Infilati dentro e troverai una scatola che ti permetterà di regolare l'handicap per la velocità delle altre vetture che potrà essere spenta, lenta, normale, veloce o insana.

hi di Tip-x

Micro Machines 64 Turbo (Versione U.S.A.)

Queste piccole auto saranno ancora più pazze se userete i miei codici!

TURBO BOOST
All'inizio della gara premi l'acceleratore ogni volta che sentirai un suono. All'ultimo beep tieni premuto il tasto e otterrai una partenza lanciata.

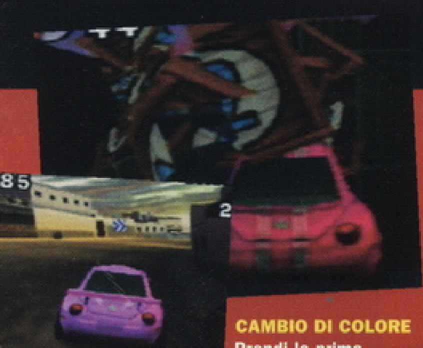
CODICI
Per attivare i seguenti trucchi basta mettere il gioco in pausa e digitare i codici come segue.

TUTTI GLI OGGETTI:
D- Giù, D- Giù, D- Su, D- Su, D- Destra, D- Destra, D- Sinistra, D- Sinistra.
Vista da dietro la macchina: D- Sinistra, D- Destra, C- Sinistra, C- Destra, D- Sinistra, D- Destra, C- Sinistra, C- Destra.
Grandi salti: C- Sinistra, D- Destra, D- Destra, D- Giù, D- Su, D- Giù, D- Sinistra, D- Giù, D – Giù.
Velocità Doppia: C- Sinistra, C- Giù, C- Destra, C- Sinistra, C- Su, c- Giù, C- Giù, C- Giù, C- Giù.
Rallenta le macchine della CPU: C- Destra, C- Su, C- Sinistra, C- Giù, C- Destra, C- Su, C- Sinistra, C- Giù.

MODALITÀ DEBUG
Metti il gioco in pausa e premi C- Sinistra, D- Su, D- Giù, D- Giù, C- Sinistra, C- Destra, C- Destra, C- Su, C- Giù.

MENU DEI TRUCCHI
Ora premi una delle sequenze qui sotto durante il gioco:
Ritirarsi dalla gara e vincere: Z+ C- Giù (non funziona nella modalità a tempo).
Cambia l'angolo della telecamera: Tieni premuto Z e premi D- Su, D- Giù, D- Sinistra o D- Destra.
Cambia lo zoom della telecamera: tieni premuto Z e premi L o R.
Cambia il giocatore in un mezzo controllato dal computer: tieni premuto Z e premi C- Sinistra.

TRASFORMA LE MACCHINE
Vai nel Challenge Mode, metti il gioco in pausa e premi D- Giù, D- Giù, D- Su, D- Su, D- Destra, D- Destra, D- Sinistra, D- Sinistra sul pad digitale. Ora puoi gareggiare trasformandoti negli oggetti che incontrerai sul tracciato in cui ti trovi.



CAMBIO DI COLORE
Prendi la prima scorciatoia sulla destra a Inferno Isle (quella attraverso la caverna) e troverai una parte della caverna aperta oltre a un ponte. Raggiungilo, lasciati cadere e non appena atterrerai sulla casa aziona subito i freni. Troverai una scatola che ti permetterà di cambiare il colore delle vetture nella Battle Mode.

TEMPO LIMITE NELLA BEETLE BATTLE
Vai al villaggio in fiamme su Inferno Isle e di fronte alla linea del traguardo troverai un piccolo sentiero che conduce verso sinistra. Vai contro casa per sfondarla lungo il percorso e troverai la scatola contenente il segreto.

V-Rally '99

Siete stufi di impastarvi contro il muro a ogni curva? Allora date un'occhiata a questi codici. Peccato che non ci sia quello per la sterzata facilitata.

Tutte le modalità e le auto extra
Nello schermo con scritto Press Start premi L+ R, C- Sinistra, C- Destra, L+ R. Ora vai nel menu delle opzioni principali e tenendo premuto Z premi L. Così facendo avrai accesso a un nuovo menu di codici.

Dov'è quel tasto?

FIFA '99

Sta per tirare, rete. Goooooaaaalll!!!! Vi troverete in questa situazione parecchie volte se userete questi trucchi.

Goal facili
Se una volta giunto nell'area avversaria ti avvicinerai troppo al portiere, questo uscirà per tuffarsi sulla palla. Corri verso la rete e non appena l'estremo difensore inizia a tuffarsi premi C- Su. Lo salterai con eleganza e potrai appoggiare in rete a porta vuota.

Giocare con gli Atlanta Attack
Per sbloccare questa squadra nascosta devi vincere la coppa a livello professional usando il Brasile.

CHEAT ZONE

I trucchi di Tip-x

La nostra Fonte trabocca ancora di trucchi e consigli riguardanti Zelda. Questo mese vi daremo la lista completa con tutti gli Skulltula dorati e una nuova iniziativa: "Una Canzone per Hyrule"

Fonta
Knowle

Zelda: l'Ocarina del Tempo

Suggerimenti sugli Skulltula

Amano il buio, dunque cacciali di notte o nelle caverne

- Alcuni Skulltula appaiono solamente una volta quando sei adulto o bambino. Controlla tutti i posti in entrambe le età.
- Rilascia gli scarafaggi sui sentieri sterrati quando sei bambino per far apparire gli Skulltula.
- Rotolati contro gli alberi nel campo di Hyrule.
- Usa il Boomerang o il Rampino per afferrare i teschi.
- Controlla tutte le casse.
- Sotterra i fagioli magici nella terra soffice da bambino per ottenere le piattaforme volanti al loro posto, una volta adulto.

La lista con tutti gli Skulltula

Grazie a Tommaso da Roma per la lista completa con tutti i 100 Skulltula dorati. Continua così!

LUOGO	POSTO	ETÀ	ARMA
Il pozzo	Nella cella	Bambino	
Il pozzo	La stanza con il falso pavimento	Bambino	
Il pozzo	Deku Baba	Bambino	
Cratere della Death Mountain	La cassa all'entrata	Bambino	
Cratere della Death Mountain	sentiero sterrato in curva	Bambino	Bottiglia con gli scarafaggi
Percorso verso la Death Mountain	Il sentiero sterrato prima della caverna di Dodongo	Bambino	Bottiglia con gli scarafaggi
Percorso verso la Death Mountain	Il falso muro nella prima caverna	Bambino	Bomba
L'albero Deku	La stanza con la bussola	Bambino	Fionda
L'albero Deku	Il muro nei sotterranei	Bambino	Fionda
L'albero Deku	La grata nei sotterranei	Bambino	Fionda
L'albero Deku	Il muro con la larva	Bambino	Bomba e Boomerang
Il Deserto Colossus	Il percorso sterrato	Bambino	Bottiglia con gli scarafaggi
Caverna di Dodongo	L'alcova sopra le scale	Bambino	Boomerang o Rampino
Caverna di Dodongo	Il finto muro nella stanza con il piccolo Dodongo	Bambino	Bomba
Caverna di Dodongo	Il falso muro a nord del primo pavimento	Bambino	Bomba
Caverna di Dodongo	Vai da Armos	Bambino	
Valle del Gerudo	Il muro all'esterno	Bambino	Boomerang
Valle del Gerudo	Il sentiero sterrato sulla sporgenza	Bambino	Bottiglia con gli scarafaggi
Città dei Goron	La cassa nella stanza con i massi	Bambino	Bomba
Cimitero	Il sentiero sterrato	Bambino	Bottiglia con gli scarafaggi
Cimitero	Il muro esterno	Bambino	Boomerang
Castello di Hyrule	L'albero vicino l'entrata (rotolaci contro)	Bambino	
Castello di Hyrule	Il buco nascosto fuori dal castello	Bambino	La Canzone delle Tempeste, Bombe e Boomerang
Mercato di Hyrule	La cassa vicino al corpo di guardia	Bambino	
Campi di Hyrule	Il buco nascosto nel cerchio di pietre (vicino la vallata del Gerudo)	Bambino	Bombe, Boomerang, Din's Fire
Campi di Hyrule (vicino Kakariko)	Il buco nascosto vicino all'albero	Bambino	Bombe e Boomerang
Jabu Jabu	Nei sotterranei	Bambino	Boomerang
Jabu Jabu	Stanza di Bigocto	Bambino	Boomerang
Jabu Jabu	La stanza prima del boss	Bambino	Fionda
Jabu Jabu	Stanza principale	Bambino	Boomerang
Villaggio Kakariko	L'albero vicino all'entrata (rotolaci contro)	Bambino	
Villaggio Kakariko	Vicino la casa del ragazzino del cimitero	Bambino	

Villaggio Kakariko	Fuori la casa degli Skulltula	Bambino	
Villaggio Kakariko	La casa in costruzione	Bambino	
Villaggio Kakariko	La torre d'avvistamento	Bambino	Fionda
Foresta dei Kokiri	Il sentiero sterrato	Bambino	Bottiglia con gli scarafaggi
Foresta dei Kokiri	Dietro la casa dei fratelli "sapientoni"	Bambino	
Foresta dei Kokiri	Dietro la casa dei gemelli	Bambino	
Laboratorio del Lago Hylia	Il sentiero sterrato	Bambino	Bottiglia con gli scarafaggi
Lago Hylia	Dietro il laboratorio	Bambino	Boomerang
Lago Hylya	La piattaforma	Bambino	
Ranch Lon Lon	L'albero all'interno del recinto (rotolaci contro)	Bambino	
Ranch Lon Lon	Sul retro del capanno	Bambino	
Ranch Lon Lon	Sul muro esterno	Bambino	Rampino
Ranch Lon Lon	La finestra della casa	Bambino	Boomerang
La Foresta Perduta	Il percorso sterrato	Bambino	Bottiglia con gli scarafaggi
La Foresta Perduta	Il secondo percorso sterrato	Bambino	Bottiglia con gli scarafaggi
Tempio dell'Ombra	La stanza con i pipistrelli	Bambino	Fionda
Tempio degli Spiriti	Sul muro	Bambino	
Tempio degli Spiriti	Il passaggio vicino al primo Boss	Bambino	Boomerang
Fontana di Zora	Il muro esterno	Bambino	Boomerang
Fontana di Zora	Rotola contro l'albero	Bambino	
Fiume Zora	Rotola contro l'albero	Bambino	
Fiume Zora	La scala vicino alla cascata	Bambino	Fionda
Percorso verso la Death Mountain	La roccia fuori dalla città dei Goron	Adulto	Martello
Percorso verso la Death Mountain	L'ultima roccia prima di arrampicarsi sul muro	Adulto	Martello
Il Deserto Colossus	La palma vicino l'oasi asciutta	Adulto	Martello
Il Deserto Colossus	Una piattaforma magica fino alla cima delle dune	Adulto	Fagioli magici piantati da bambino
Caverna di Dodongo	La sporgenza nascosta nella stanza del piccolo Dodongo	Adulto	La canzone dello spaventapasseri
Tempio del Fuoco	Stanza uno	Adulto	
Tempio del Fuoco	Stanza due	Adulto	
Tempio del Fuoco	Il falso muro nel labirinto con i macigni	Adulto	Bomba
Tempio del Fuoco	Torre a est	Adulto	La canzone dello spaventapasseri
Tempio del Fuoco	Torre a est	Adulto	La canzone dello spaventapasseri
Tempio della Foresta	La stanza del tesoro nei sotterranei	Adulto	
Tempio della Foresta	Il muro vicino all'ingresso	Adulto	Rampino
Tempio della Foresta	Il muro alla sinistra del cortile	Adulto	Rampino
Tempio della Foresta	Il muro alla destra del cortile	Adulto	Rampino
Tempio della Foresta	La hall principale	Adulto	Rampino
Fuori dal Castello di Ganon	Sul retro dell'arcata	Adulto	Rampino
Vallata del Gerudo	Sotto l'arco di pietra	Adulto	Rampino
Vallata del Gerudo	Sul retro della tenda del carpentiere	Adulto	Rampino
Fortezza del Gerudo	Il muro esterno	Adulto	Rampino
Fortezza del Gerudo	Il campo per la gara di tiro con l'arco	Adulto	Rampino
Città dei Goron	La pietra sulla piattaforma centrale	Adulto	Rampino
Terre spettrali	Nel sotterraneo della casa di pietra nel deserto	Adulto	
Campi di Hyrule (vicino Gerudo)	Il buco nascosto nel cerchio di pietre	Adulto	Martello, Rampino, Din's Fire
Campi di Hyrule (vicino Kakariko)	Il buco nascosto vicino l'albero	Adulto	Bombe e Rampino
Caverne di Ghiaccio	La stanza con il ghiaccio blu	Adulto	Rampino
Caverne di Ghiaccio	La stanza con i blocchi di ghiaccio	Adulto	Rampino
Caverne di Ghiaccio	La stanza con la falce	Adulto	Rampino
Villaggio Kakariko	Sopra la casa di Impa	Adulto	Rampino
Lago Hylia	L'albero sopra il tempio dell'acqua	Adulto	Rampino
Dentro il laboratorio del lago Hylia	La cassa sul fondo della piscina	Adulto	Stivali di ferro
La Foresta Perduta	La stanza a nord dell'ingresso per Zora	Adulto	Fagioli magici piantati da bambino
La Foresta Sacra	Il muro esterno	Adulto	Rampino
Tempio dell'Ombra	La stanza con la chiave per il livello B3	Adulto	
Tempio dell'Ombra	La stanza con la pietra	Adulto	
Tempio dell'Ombra	La stanza con il vaso	Adulto	
Tempio degli Spiriti	Sul muro della camera principale	Adulto	La canzone dello spaventapasseri e il Rampino
Tempio degli Spiriti	La stanza con un macigno	Adulto	La Canzone del Tempo
Tempio dell'Acqua	L'area nascosta lontano dalla stanza con i Macigni	Adulto	Il Rampino
Tempio dell'Acqua	La cella nei sotterranei	Adulto	Attacco rotante (usalo per colpire l'interruttore)
Tempio dell'Acqua	Sul muro nella stanza con le pale ad acqua	Adulto	Rampino
Tempio dell'Acqua	Nella corrente del vortice	Adulto	Rampino
Tempio dell'Acqua	In cima alla torre	Adulto	Rampino
Dominio degli Zora	In cima alla cascata (una volta ghiacciata)	Adulto	Rampino
Fontana degli Zora	La caverna segreta sotto al macigno	Adulto	I guanti d'argento
Fiume Zora	Sul muro in alto	Adulto	Rampino
Fiume Zora	Sul muro vicino all'entrata del dominio degli Zora	Adulto	Rampino

Una canzone per Hyrule

L'ocarina del gioco è uno strumento molto versatile, a tal punto che molte persone hanno smesso di giocare per mettersi a suonare nuove melodie. Prova quelle che vedi pubblicate qua sotto e mandaci le tue.

I Simpson (Mitico!)

C- Giù, C- Destra, C- Sinistra, C- Su, C- Giù+ stick analogico in basso, C- Sinistra+ stick analogico in basso, C- Giù, A, Z+ stick analogico in basso, A, A, A, A+ stick analogico in basso.

Guerre Stellari

Giù+ A, A, A, C- Giù, R+ C- Sinistra, Z+ C- Sinistra, C- Destra, Giù+ C- Destra, Su+ R + C- Su, R+ C- Sinistra, Z+ C- Sinistra, Giù+ C- Destra, C- Giù, C- Giù, Giù+ C- Destra

Credete che le vostre melodie siano migliori di queste? Allora speditele al solito indirizzo specificando "Cheatzone – Una canzone per Hyrule".

Vigilante 8

Macchine fuori dal comune armate fino ai denti e dipinte con spray colorati, può trattarsi solo di Vigilante 8. Cosa c'è di meglio che godersi ogni momento del gioco grazie a questi cheat?

TUTTE LE MACCHINE
Inserisci il codice GANGS_UNLOCKED come password per ottenere tutte le auto (eccetto l'UFO).

L'UFO
Inserisci il codice GIMME_DA_ALIEN per ottenere l'UFO.

VEICOLI IDENTICI NEL MULTIPLAYER
Inserisci MIX_MATCH_CARS come password per utilizzare la stessa auto con più giocatori.

MISSILI PIÙ POTENTI
Inserisci MISSILE_ATTACK nello schermo delle password per potenziare i tuoi missili.

INVINCIBILITÀ
Vai nello schermo delle password e digita LIVING_FOREVER per diventare indistruttibile.

FUOCO RAPIDO
Inserisci FIRE_NO_LIMITS nello schermo delle password per ottenere delle armi dal fuoco rapido.

BASSA GRAVITÀ
Vai nello schermo delle password e digita A_MOON_GETAWAY per rimbalzare nell'aria.

NIENTE NEMICI
Stufo di giocare in compagnia? Allora digita POPULATION_OUT e potrai giocare in solitudine.

AZIONE RALLENTATA
Inserisci GO_REALLY_SLOW come password per ridurre la velocità di gioco.

MODALITÀ ESPERTO
Inserisci I_AM_TOUGH_GUY nello schermo delle password e accederai a una modalità da panico.

SELEZIONE DEL LIVELLO
Vai nello schermo delle password e digita LEVEL_SHORTCUT per scegliere il livello preferito.

TUTTE LE AUTO E I TRACCIATI
Inserisci il codice JTBT7CFD1LRMGW per ottenere tutte le auto e tutti i tracciati incluso il fantastico Super Dreamland 64!

SEQUENZA FINALE
Inserisci LONG_SLIDESHOW e sarai in grado di saltare direttamente alla sequenza finale del gioco.

MODALITÀ HI- REZ
Digita MAX_RESOLUTION nello schermo delle password e potrai giocare a una versione graficamente migliore del gioco.

BATTLETANX
Gli scontri fra mezzi corazzati sono il massimo, e in questo gioco lo sono ancora di più. Per abilitare questi trucchi vai nello schermo delle password e inserisci i seguenti codici.

CODICI
Invincibilità
MSTSRVV
Vite infinite
LVFRVR
Tutte le armi
PLVRZM
Munizioni infinite
LTSFBLLTS
Invisibilità
CRSTLCLR
Tutte le gang e la modalità Campaign
LTSLTSGNGS

i di Tip-x

Beetle Adventure Racing

Ecco le locazioni di tutte le scatole nascoste in questo fantastico gioco insieme ad alcuni trucchi niente male

PARTENZA TURBO
Quando inizia il conto alla rovescia, aspetta che venga detta la parola "go" quindi premi rapidamente il tasto L. La macchina inizierà subito ad andare a 50 miglia/h e lampeggerà. Avrai ottenuto una partenza rapida che ti permetterà di guidare attraverso le altre macchine. Potrai inoltre usare il tasto L quando cadrai da una sporgenza o ti perderai, per ritornare sul tracciato.

LE SCATOLE
La chiave per ottenere tutti i segreti in Beetle Adventure Racing è trovare tutte le scatole con la margherita disegnata. Queste si possono rintracciare sui percorsi durante la modalità campionato. Una volta che colpirai una scatola, sentirai una voce dire "groovy", e nello schermo delle opzioni troverai un nuovo menu per i trucchi.

COVENTRY COVE
SCATOLA UNO
Procedi lungo il percorso fino a trovare un granaio con due mucchi di fieno ai lati. Dirigiti verso quello di sinistra per rompere la scatola.

SCATOLA DUE
A circa metà percorso vedrai un salto sulla sinistra che ti porterà su un'isola con diverse strutture di Stonehenge sparse nei dintorni. Atterra nel centro dell'isola e dirigiti alla tua sinistra. Troverai la scatola nascosta dietro una delle strutture in pietra.

SCATOLA TRE
Questa è piuttosto difficile da prendere ma ne vale la pena. Una volta all'interno del villaggio, curva a sinistra per andare verso il porto. Non appena colpirai la rampa, esegui una curva secca a destra e supererai l'edificio fino a giungere in una larga area contenente la scatola.

MOUNT MAYHEM
SCATOLA UNO
Procedi lungo il tracciato fino a quando non raggiungi l'area innevata. Salta giù dalla prima rampa e segui il percorso fin dove si potrà girare a sinistra per cadere sull'enorme area innevata. Gira intorno e guida nuovamente verso la superficie per trovare la scatola.

INFERNO ISLE
SCATOLA UNO
Durante l'ultimo giro, dirigiti verso la linea del traguardo (senza superarla). Dovresti vedere una fila di case di fronte a te. Guida attraverso l'ultima casa per colpire la scatola.

SUNSET SANDS
SCATOLA UNO
Dalla partenza, guida lungo la parte destra del tracciato fino a una piccola collina dove troverai la scatola.

SCATOLA DUE
Una volta affrontato il primo salto oltre il fiume, prendi la scorciatoia sulla sinistra (dopo aver passato il segnale stradale di guida a destra). Segui il percorso oltre i due salti e non appena atterrerai nell'area con una rampa che conduce al tempio, dirigiti verso l'angolo a destra per trovare la scatola.

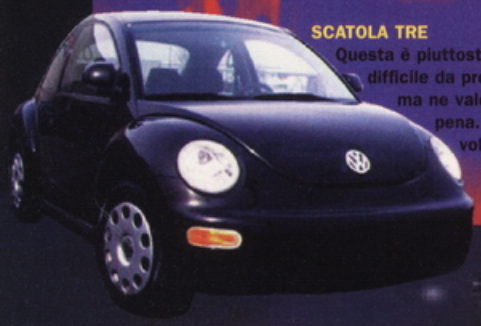
SCATOLA TRE
Guida verso il primo villaggio e prendi la scorciatoia sulla destra per giungere alla sezione con l'incrocio. Gira a sinistra e vedrai alcune scatole nascoste sotto a una sporgenza. Irrompi attraverso le casse di legno per colpire anche quella nascosta.

METRO MADNESS
SCATOLA UNO
Segui il percorso lungo la ferrovia fino alla fine ma prima di scendere dai binari fermati e guarda a sinistra in cima all'edificio. Dovresti vedere su un angolo della torre la scatola che stai cercando. Per prenderla devi tornare indietro fino a superare le scale sulla destra. Gira intorno e dirigiti su per le scale. Ora apriti la strada verso il prossimo tetto sulla destra per ottenere la scatola.

SCATOLA TRE
Vicino alla fine della gara (dopo le tre curve a sinistra consecutive) ti troverai su un rettilineo con un percorso su entrambi i lati che conduce a un ponte. Troverai la scatola nascosta all'interno del ponte rosso.

WICKED WOODS
SCATOLA UNO
Dirigiti verso la torre dell'orologio, gira a sinistra e guida verso la parte frontale dell'edificio. Dovresti vedere la scatola sulla parte destra della torre.

SCATOLA DUE
Vai attraverso il villaggio (quello dove la strada si divide in due) e prendi la scorciatoia sulla sinistra (non toccare la nitro). Mira alla scatola da 10 punti e colpirai anche quella nascosta dietro (potresti aver bisogno di più di un tentativo per regolare la giusta velocità).



GoldenEye 007

CARO TIP-X
Sono bloccato nel livello del parco con le statue in Goldeneye. Non riesco a trovare la scatola nera. Aiutami, ti prego!
Daniele

Bene Daniele, ecco cosa devi fare. Quando l'elicottero esplode devi iniziare a correre giù per la collina. Continua a evitare i nemici continuando a sparare e dovresti trovare la scatola nera ai piedi della collina. Di solito si trova in una zona ben visibile, altrimenti dovrai cercarla fra le statue. La troverai comunque sicuramente in questa zona, senza perdere tempo a cercare altrove. Tip-X

Scriveteci a:
N64Pro,
c/o Comic Art
Via Flavio Domiziano, 9
00145 Roma

gli sPOS ennesessanta

Lo so che non è bello ripetersi, ma anche questo mese ci avete stupito con il vostro affetto per questa rivista! Se la vostra lettera non compare nelle pagine seguenti, niente paura, cercheremo di rispondere a tutti, certo nei limiti del possibile. Un'unica richiesta se mi è concesso: cercate di scrivere delle lettere non eccessivamente lunghe altrimenti saremo costretti a operare dei tagli per pubblicarle. Per il resto continuate così e grazie ancora!

Lodi Lodi Lodi

Cari spostati, siamo due fratelli, Silvia e Marco rispettivamente di 13 e 10 anni e abbiamo avuto il piacere di conoscervi allo scorso Futur Show di Bologna. Leggiamo la vostra rivista sin dal primo numero, e dobbiamo proprio complimentarci con voi e con tutti quelli che hanno avuto la brillante idea di uscirsene con questo nuovo mensile dedicato al mitico N64, perché si tratta di un giornale davvero senza eguali. Proprio per questo, vorremmo avere notizie in merito all'eventualità di sottoscrivere un abbonamento per evitare di non perdere nessun numero in futuro. Ora avremmo una domanda da porvi: siccome siamo dei fan sfegatati di Mario, vorremmo avere qualche notizia di più in merito, magari potreste tracciarne un identikit per aiutarci a capire dove è nato, chi lo ha creato ecc. Vi scongiuriamo di farlo, per noi e per tutti i fan di questo personaggio all'ascolto.
Ciao da Silvia e Marco e a presto!

PS: Anche nostra madre è una grande appassionata di N64 tanto che un paio di mesi fa le abbiamo regalato Tetrisphere. Solo che ora è rimasta bloccata al 29° livello e non riesce più a proseguire. Non è che potreste darle una mano? Le fareste un immenso favore.
Marco e Silvia Piccolo, Castelfranco Emilia (Modena)

N64 PRO: Cari Marco e Silvia, innanzitutto sono doverosi i ringraziamenti per le lodi che ci fate, ma il merito, credetemi, va diviso equamente con voi lettori senza i quali potremmo pure uscircene con la migliore rivista sul mercato, ma non avremmo comunque futuro (in tal senso per quanto concerne gli abbonamenti ci stiamo organizzando). Per quanto riguarda Mario, posso dirti che il suo creatore è lo stesso che ha lavorato per il recente Zelda64 oltre che per gli altri episodi di Mario e dello stesso Zelda pubblicati sulle macchine della Nintendo. Il suo nome è Shigeru Miyamoto e può essere considerato una tra le menti più geniali della storia dei videogiochi. Per quanto riguarda la richiesta d'aiuto per la vostra mamma, innanzitutto fatemi mandare un caloroso saluto anche a lei (chi dice che i videogiochi sono solo per i bambinetti...), dopodiché avete letto il nostro volumetto del numero scorso? Spero di sì. Un saluto per ora e continuate a seguirci perché in futuro ne vedrete delle belle.

Botte da orbi

Cari N64 Professionisti
Vorrei segnalarvi un piccolo errore a pag. 16 del nr°3 di N64 PRO: Donkey Kong dice a Luigi: "Dimmi Luigi, in quanti giochi sei stato l'unico protagonista? Ah, già è vero, in nessuno!".
SBAGLIATO!! Luigi è stato protagonista di un gioco sviluppato sul computer e poi convertito su SNES, dal titolo "Mario Is Missing" in cui doveva salvare il fratello. SCEEEMOOO!!! Se lo avesse lasciato al suo destino ora sarebbe lui il protagonista N. 1 di Luigi Party, di Luigi Kart 64, nonché di Super Luigi 64. Scherzacci a parte, Mario Party è un gran bel gioco, non il must dei must ma comunque divertente; l'ideale per rilassarsi dopo una massacrante sessione a F-Zero X o a WCW-NWO Revenge. Da dimenticare però per gli amanti del gioco in singolo. Ho provato una volta a giocarlo da solo e non penso che ritenterò ancora. 80% mi sembra un giudizio onesto. Attendo con malcelata ansia di giocare a Smash Brothers anche se non si tratta di un picchiaduro vero e proprio come quello che ho avuto modo di giocare sulla PlayStation di una mia amica, ma una ventata di originalità e di sano umorismo non può che far bene. Se cerchiamo la violenza pura infatti, possiamo sempre ripiegare su WCW-NWO Revenge, che, nonostante l'impostazione più seriosa, è in grado di regalare attimi davvero esilaranti come quando ci si reca fuori del ring per raccattare un martellone di legno dall'aspetto cartoonesco ma decisamente letale.
Furufurufuru!
Hypercat

N64 PRO: Hypercat... mmh mmh... non sarai mica lo stesso che subissa mensilmente di lettere le altre testate del settore? In ogni caso benvenuto tra noi e grazie per la puntualizzazione, anche se spero che non siano errori di questo genere a farci abbandonare per migrare verso altri lidi (un applauso al novello Thomas Prostata... Mai dire gol di qualche anno fa). Per quanto riguarda Mario Party, non possiamo che concordare con il tuo giudizio, infatti è lo stesso espresso in sede di recensione, mentre se sei alla ricerca di un picchiaduro con la P maiuscola, allora non penso che rimarrai entusiasta di Smash Brothers. Facci comunque sapere la tua opinione in merito e saremo pronti a pubblicarla.

Il domandone del mese

Salve a tutti.
Siamo tre fanatici della grande N e vi scriviamo per porvi delle domande. Innanzitutto volevamo farvi i complimenti per la rivista che risulta essere molto interessante e completa nonché anche originale.
Vi seguiamo regolarmente fin dal primo numero e dobbiamo dire che fino a oggi siamo rimasti molto soddisfatti e abbiamo notato che le vostre classifiche coincidono con le nostre valutazioni. La rubrica che ci ha colpito di più, lasciando naturalmente perdere quella relativa ai trucchi, è stata quella inerente le date di uscita dei giochi per Nintendo.
Ma ora veniamo alle domande...
1 – Come mai non riusciamo più a trovare cartucce nuove per N64?

STAti di quattroPRO

2 - Quando uscirà la nuova macchina Nintendo?
3 – Conoscete qualche trucco per 1080° Snowboarding?
4 – Quando uscirà F1 World Grand Prix 2 in versione italiana?
5 – A proposito di F1 World Grand Prix, conoscete qualche trucco su questo capolavoro?
Grazie per la vostra attenzione e cordiali saluti da XXX anonimi
Pubblicateci per favore!!!!!!
Complimenti ancora per la rivista.

Ecco gli eroi di Mario Party impegnati nel ballo del qua qua

la LETTERA del MESE

A.A.A. Nintendo maniaci cercasi

Carissimi, chi vi scrive è una Nintendo 64 fan di quelle ultra sfegatate, soprattutto per i giochi che vedono protagonisti Mario e i suoi amici/nemici. Stamattina mi sono recata in un negozio di videogame per acquistare Mario Party, ma con mia grandissima delusione, una volta a casa, l'adattatore non ne voleva sapere di leggere la cartuccia. VI SUPPLICO, DITEMI CHE USCIRA' LA VERSIONE PAL, altrimenti sarò costretta a comprare la console americana tirando 1000 accidenti... Vi prego di pubblicare anche il mio indirizzo perché vorrei fondare un club con l'aiuto dei lettori. Pensavo di chiamarlo "Mario & Yoshi's friends" che ne dite? Di critiche non ne ho da fare (per ora!). Ragazzi, continuate così!!
Paola Carroli
Via O. De Gaspari 28/14 - 16146 Genova
P.S. È vero che la Gig è definitivamente fallita?

Dunque amici di N64 in ascolto, fatevi pure sotto e iscrivetevi in massa al nuovo club che la nostra amica è in procinto di fondare. Un giorno magari, se sarete famosi, ricordatevi anche di noi poveracci costretti a stare inchiodati alla sedia per tutto il giorno davanti ai monitor (scherzo, ma un po' di vittimismo qua e là non guasta). Per il tuo problema cara Paola, credo di poterti venire in aiuto dicendoti che probabilmente Mario Party verrà convertito anche nel formato PAL (sarebbe a mio giudizio una sciocchezza non sfruttare anche in Europa il richiamo di un gioco simile, visti i protagonisti), per cui per ora metti via i soldi per la console americana, oppure, se proprio non sai come spenderli, mandali all'indirizzo della posta e godrai della nostra stima perenne (e per tutte le altre lettere dell'alfabeto). Riguardo alla Gig, la notizia che mi dai mi giunge nuova, ma non credo sia molto attendibile: verificheremo...

N64 PRO Una cosa che voglio rimproverare a voi e a quanti seguiranno il vostro esempio è quella di non firmare le missive. Non vi chiedo di mettere nome e cognome (ma che avete paura che vi veniamo a casa magari a scroccare un pranzo?... Bravi, avete ragione), basta anche uno pseudonimo. Comunque cari anonimi, grazie per le belle parole scritte e speriamo di continuare a tenervi compagnia anche nell'immediato futuro. Riguardo alle domande, procediamo con ordine:
1 – Deve essere colpa di qualche virus alieno che impedisce la distribuzione di cartucce nuove nella vostra città.
2 – Memori di ciò che è successo per N64, non mi farei troppe illusioni di vederlo a breve.
3 – Continuate a seguirci e troverete ciò che vi serve.
4 – Controllate l'elenco delle prossime uscite pubblicato da qualche parte sulla rivista.
5 – Vedi risposta 3.

Sono al 64° cielo

Salve sono un ragazzo di 13 anni di Bologna. Innanzitutto volevo dirvi che siete mitici, insuperabili, grandi... (grazie, messaggio recepito! NdR).
Naturalmente possiedo un N64 di cui vado orgoglioso, soprattutto grazie agli ultimi giochi pubblicati. Ho comprato infatti Zelda che è il massimo, Turok 2, violento al punto giusto, V-Rally 99 ottimo sotto il profilo della longevità. Vi ho scritto per schiarirmi le idee su N2000: siete sicuri al 100% che esca il 1° gennaio del 2000? Ci sarà o no il CD? Al momento del debutto ci saranno giochi tipo Mario 2 o Zelda 2?
Io personalmente dubito che la Nintendo riuscirà a rispettare questa data di uscita e che i giochi disponibili saranno al massimo un paio (ci hai tolto le parole di bocca... NdR). Vorrei darvi qualche consiglio per la rivista, se me lo permettete (certo, basta pagare... NdR): perché non aggiungete un mercatino per gli scambi e non accorciate leggermente le soluzioni? Potreste far diventare questa rivista il massimo! Ora vorrei passare a farvi qualche domanda (stavo in pensiero che ancora non l'avessi fatto... NdR):
1 – Mi consigliate di acquistare FIFA 99 anche se possiedo già ISS 98?
2 – A quando Win Back e Jet Force Gemini?
Un grazie anticipato e tanti saluti
Andrea dalla prov. di Bologna

N64 PRO Dunque Andrea, per il N2000 (o come cavolo si chiamerà) ti sei già risposto da solo. Anch'io penso che i ritardi saranno considerevoli, anche contando ciò che è successo per il lancio di N64, ma bisognerà vedere anche cosa faranno gli altri due colossi del settore, SEGA e SONY, con le loro nuove macchine, e non è escluso che alla Nintendo possano accelerare i tempi per la pubblicazione della loro nuova console, le cui caratteristiche per ora rimangono abbastanza vaghe.
Su uno dei numeri scorsi dovresti trovare un box con alcune indiscrezioni sulle presunte capacità del nuovo Nintendo, laddove si ipotizza l'utilizzo del DVD piuttosto che del CD classico. Anche per i giochi, almeno per i migliori, bisognerà attendere che la macchina prenda piede sul mercato, per cui non credo che vedremo così presto il successore di Mario o di Zelda (anche se sarei felicissimo di sbagliarmi). Riguardo alle domande finali, se hai già ISS 98 probabilmente puoi fare a meno di FIFA 99, dipende da quanto ami questo gioco.
Per Jet Force Gemini, se ne dovrebbe riparlare intorno ad agosto, mentre riguardo a Winback non abbiamo alcuna data precisa, si sa solo che dovrebbe uscire con ogni probabilità entro il '99.

gli sPOSTAti di ennesessantaquattroPRO

La Storia infinita

Hey! Come va raga? Speriamo tutto bene (a parte il fatto che un computer con tutti i file all'interno è saltato per la terza volta in due settimane, il resto è una meraviglia... NdR). Siamo Ale e Alby, due fortunati possessori di N64 e del MIGLIOR gioco mai realizzato (Zelda) con il quale ci siamo trastullati negli ultimi 5 mesi (non pensate male) (come no?... avanti i prossimi... NdR). Volevamo farvi i complimenti per come avete sviluppato quest'ottima rivista. Nei due anni trascorsi da quando abbiamo acquistato questa console, abbiamo visto avvicendarsi tutti i migliori giochi da Mario a Zelda ed è proprio di quest'ultimo che vogliamo narrarvi la nostra esperienza personale...
Una volta messe le mani sul gioco finito, dopo le miriadi di indiscrezioni trapelate già diverso tempo prima, ci siamo buttati a capofitto nell'avventura ottenendo le tre pietre spirituali per poter accedere alla Master Sword nel Tempio della Luce. Una volta adulti, la nostra ricerca per liberare i saggi si è fatta più frenetica che mai, ma si è arenata penosamente nel tentativo di trovare il Tempio del Fuoco. Ci siamo arrovellati il cervello per giorni, trascurando anche lo studio con scarsi risultati (per ambedue le cose... ho preso un palo di insufficienze, lo che avevo avuto sempre un'ottima media) (... ricordati, prima il dovere e poi il piacere! NdR). Poi un giorno meraviglioso ci siamo affidati a una guida. Ed è così che siamo giunti quasi alla fine del gioco. Tempo fa però abbiamo avuto dei rimorsi: pensavamo di aver tradito la nostra amata principessa Zelda con una guida; dopo molti giorni passati nostalgicamente a sfogliare riviste qualsiasi (non speciali come la vostra), ci siamo persuasi di non aver commesso poi un crimine così grave. Ma non eravamo ancora convinti della nostra innocenza fino a quando abbiamo incontrato N64 PRO e abbiamo deciso di scrivervi questa missiva.
Finito il poema, eccovi le immancabili domande:

1 – È un reato o no seguire una guida? Vi preghiamo di esporci il vostro parere.
2 - Quali sono i pro e i contro di FIFA 99 e Smash Brothers?
Tanti saluti da Ale e Alby (continuate così).
Alessandro e Alberto Falduto, Milano

N64 PRO Dato il poema che avete scritto passo direttamente a rispondere alle vostre domande:

1 – Dipende dai punti di vista. Anch'io ho avuto Zelda e l'ho finito con l'aiuto della nostra guida per scoprirne i più piccoli segreti, ma prima di farlo l'ho giocato intensamente per quasi 4 mesi. Certo che finire un gioco con guide o trucchi poco dopo averlo comprato non credo sia una mossa saggia, visti anche i soldi investiti per l'acquisto della cartuccia. Per il resto dipende da voi.
2 – Per quanto riguarda FIFA 99 potrei rispondervi banalmente che i suoi pro e i suoi contro si chiamano appunto FIFA 99. Se lo amate ne rimarrete affascinati, ma se non lo sopportate, difficilmente riuscirà a catturarvi.
Per Smash Brothers credo che il suo miglior pregio sia la presenza dei personaggi che hanno fatto la fortuna della Nintendo e la gioia dei suoi possessori, il "difetto" è che si tratta di un gioco che pesca da diversi generi senza rappresentarne al meglio nessuno. Né carne né pesce insomma.

Altri quesiti

Spett.le Redazione (oooohhh!!! NdR)

Mi chiamo Alessandro, ho 12 anni e possiedo da poco un N64 con la cartuccia Super Mario. Sfogliando il primo numero di N64 PRO ho letto alcune notizie riguardo a giochi di prossima uscita che, dal titolo, non sembrano niente male: mi piacerebbe, se possibile, avere delle informazioni riguardo: Looney Toons Space Race, Lego Racers, Banjo Tooie, Donkey Kong Country 64, Rugrats e Super Mario RPG 2. Un'ultimissima cosa: vi preeego, recensite Micro Machines 64!!! Ciao da Alessandro, Macerata

N64 PRO Di fronte a richieste fatte in maniera così civile e garbata (poi magari se non ti rispondiamo vieni qui con una tanica di benzina e dai fuoco a tutto l'ufficio...), non posso non rispondere. Su Looney Toons ecc. ecc. è stato pubblicato uno speciale sul n° 2 di N64 PRO che, se hai continuato a seguirci (e se no,

La galleria dei lettori

Inviate le vostre opere d'arte a Scoop e potreste essere pubblicati!

Daniele 14 anni

Michela

Filippo 12 anni

Senza nome

Giacomo 10 anni

CREA E INVIA

Amiamo ricevere le vostre lettere, disegni e tutto quanto ci spedite, dunque continuate a farlo! Ricordatevi di allegare una foto alle missive in modo da aumentare le probabilità di venire pubblicati (se poi vorrete includere anche salami, mortadelle e così via, ve ne saremo grati...)!

Concludendooo

"Chi vivrà vedrà o ai poster l'ardua sentenza..."

N64 PRO: Prima di terminare l'angolo della posta di questo caldo e afoso numero di luglio, vorrei fare alcune citazioni per alcuni lettori che ci hanno scritto spedendoci i trucchi di determinati giochi, o chiedendocene altri.

Tra questi vorrei salutare Alberto Cecchi da Ponte Buggianese (Pistoia), il "simpa della compa" come si definisce lui (si vede che aveva finito l'inchiostro...). Caro Alberto, i trucchi che ci richiedi sono già stati pubblicati sui numeri arretrati (nella fattispecie nei primi due troverai la soluzione di Zelda), mentre per gli Skulltula da uccidere, su questo stesso numero c'è la lista completa. Un grazie anche a Francesco da Taranto che oltre ai complimenti quasi di rito, ci ha spedito una serie di richieste riguardo a Zelda. Anche per te il consiglio è quello di procurarti i numeri precedenti sui quali troverai il mondo di Zelda sviscerato in tutti i suoi particolari (naturalmente che ci stiamo a fare?...) dovresti già avere fra le mani, insieme alla recensione di Micro Machines pubblicata lo stesso mese. Lego Racers invece, è stato trattato nel numero scorso (giugno 99) ed era il gioco di copertina. Dei giochi rimanenti, quello con il quale sembra potremmo allietarci in tempi relativamente brevi è Banjo Tooie, il seguito, come certamente saprai, del pluridecorato Banjo Kazooye, il quale si vocifera, funzionerà in coppia per poter accedere a quei livelli del primo episodio altrimenti ingiocabili. Infine, dubito che vedremo Super Mario RPG 2 tanto presto, e non escludo che possa addirittura slittare sulla prossima console della Nintendo. Chi vivrà, vedrà o ai poster l'ardua sentenza... rimani sintonizzato dunque.

continua a seguirci nei prossimi mesi e vedrai che non te ne pentirai...). L'ultimo di questo mese (ma non meno importante), Andrea Marchese da Roma, ci ha inviato diversi trucchi interessanti sempre per il capolavoro della Nintendo (Zelda, of course), giungendo purtroppo in leggero ritardo dato che sono già stati pubblicati o comunque li avevamo già. Grazie lo stesso e fatti risentire, mi raccomando.

Il caviale o un semplice panino con la mortadella? Cosa si addice

LETTORI ROV

Cosa ne pensate dell'attuale panorama videoludico per N64? Ditecelo in 30 parole esprimendo i vostri dubbi o le vostre certezze. I commenti migliori verranno pubblicati su queste pagine e potrete vantarvene al bar con gli amici!

Mario Kart 64

Il nostro giudizio contro...

"Mario Kart è un gioco geniale. È l'esempio da seguire per tutti quei titoli che volessero cimentarsi in questo genere. Un buon prodotto se giocato da soli, che raggiunge il massimo nella modalità Multiplayer. Uno dei migliori giochi per più giocatori ai quali abbia mai giocato" NAOMI

... le vostre opinioni

"Un racer eccellente, ottimo da soli, ancora meglio in Multiplayer. Giocatelo troppo a lungo e rischierete di sognarvelo anche di notte."
Antonio

"Il gioco è ormai vecchiotto ma ancora valido. Nella mia lista personale è ancora al numero uno per divertimento e giocabilità."
Roberto

GoldenEye 007

Il nostro giudizio contro...

"Un brillante mix tra un gioco in stile Doom e un film d'azione condito da alcune interessanti trovate frutto della geniale mente dei programmatori Rare. Il cocktail che esce fuori da questo miscuglio è di ottima qualità" NAOMI

... le vostre opinioni

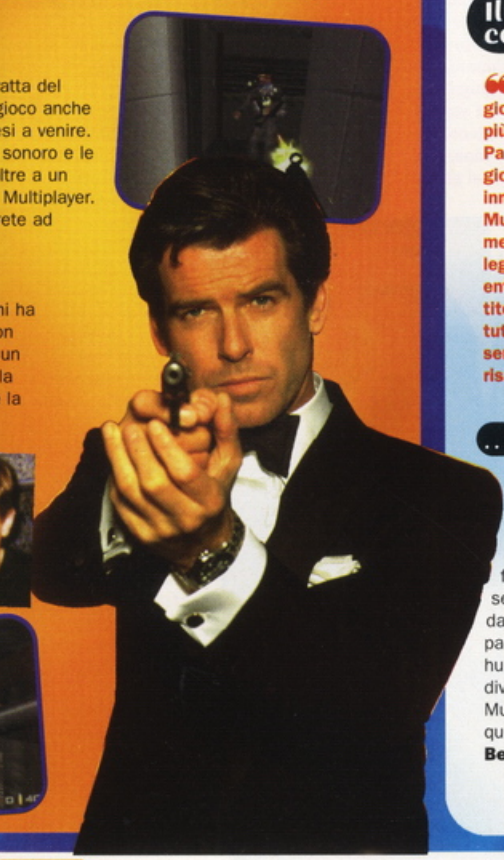
"Ci sono un paio di imperfezioni che non giustificano però il mancato acquisto del gioco. Ci sono un sacco di livelli fantastici, armi e tonnellate di sfide per ottenere i cheat."
Beppe

"Goldeneye è brillante. La grafica è OK, il sistema di controllo idem e la violenza è presente nella giusta quantità. Amo questo gioco. Ben fatto Nintendo. Se ancora non ce l'avete, be' fatti vostri! 100%."
Rossano

"È il mio numero 1 nella modalità singola. La grafica è la migliore che abbia mai visto su N64. Adoro l'azione e il sangue."
Alessandro

"Si tratta del miglior gioco anche per i mesi a venire. Ottimi il sonoro e le visuali oltre a un superbo Multiplayer. Batte perfino Zelda. Corrette ad acquistarlo!"
Davide

"Che storia ragazzi. Chi ha bisogno di una PlayStation quando si può giocare a un titolo simile? Da solo fa la differenza tra Nintendo e la scatoletta grigia della Sony."
Christian



SouthP

Il nostro giudizio contro...

"Non riesco a ricordare un gioco che mi abbia fatto ridere più di una o due volte, ma South Park ci riesce ogniqualvolta lo gioco. Certo, non è un titolo innovativo, ma la modalità Multiplayer è la migliore in giro mentre quella a un giocatore è leggermente meno entusiasmante. Un titolo da avere per tutti gli amanti della serie e per farsi delle sane risate" STEFANO

... le vostre opinioni

"South Park è brillante. Quasi quanto il cartone animato. Ogni cosa ricalca fedelmente la serie televisiva, dai personaggi al parlato, dallo humour al divertimento. Il Multiplayer è ottimo almeno quanto la modalità singola."
Beniamino

ENTI

...la grafica è nella media ma la giocabilità è incredibilmente scarsa

Park 64

Penso che South Park sia OK, anche se forse pecca un po' di varietà. Il sonoro comunque è da sballo. Io gli do un bel 79%.
Fabrizio

Un gioco eccellente che supera perfino Goldeneye. Il Multiplayer è ottimo così come i suoi protagonisti. Comprate questo gioco perché è troppo bello, anche se diventa leggermente noioso verso la fine.
Carlo

Troppo corto e ripetitivo se giocato da soli, poco innovativo in Multiplayer dove viene pesantemente sconfitto da Turok 2. Risparmiate i vostri soldi e acquistate Zelda piuttosto. 36%.
Paolo

Blastcorps

Il nostro giudizio contro...

Blast Corps è un mix bizzarro quanto innovativo tra un Puzzle Game, un Racing Game e uno Shoot'em up. C'è una meravigliosa sensazione di irresponsabilità e devastazione data dalla possibilità di spazzare via qualsiasi cosa sul vostro percorso **NAOMI**

... le vostre opinioni

Blast Corps fa fede al suo nome e non è nulla di eccezionale! La grafica non è rilevante ma la giocabilità è anche inferiore 50%.
Gianluca

Questo gioco è ottimo. Apprezzo veramente il modo in cui è stato realizzato. Mi piace la possibilità di selezionare le aree di gioco e i veicoli a disposizione.
Piero

Ottima grafica e giocabilità, mentre non si può dire lo stesso della durata almeno fino a quando non si raggiunge la luna. Fantastico! Un ottimo acquisto, specialmente di seconda mano.
Luca

V-Rally Edition

Il nostro giudizio contro...

V-Rally vi offre la possibilità di provare le stesse sensazioni di un pilota di rally. È difficile da padroneggiare, ma una volta presa la mano potrete trastullarvi con più auto e tracciati che in Top Gear Rally, fino a ora il migliore nel suo genere **NAOMI**

... le vostre opinioni

Questo gioco è difficile da padroneggiare ma, una volta fattoci il callo, vi divertirete da matti. Vale tutti i soldi che costa e giustifica anche l'acquisto di un volante.
Roberto

Infogrames il nome, V-Rally il gioco. Un binomio vincente che ha portato un sacco di auto e tracciati all'interno di un gioco veloce, eccitante e dannatamente divertente. Da avere.
Valerio

LETTORI ROVENTI

Legend of Zelda: Ocarina of Time

Il nostro giudizio contro...

Abbiamo cominciato a parlare di Zelda anni fa e ora che è finalmente arrivato devo dire che tutta questa attesa è stata pienamente ripagata. Miyamoto e compagni hanno realizzato un capolavoro tanto semplice da giocare quanto impossibile da mollare prima della fine. Ogni altro aggettivo sarebbe superfluo... **NAOMI**

... le vostre opinioni

Tutti sanno che si tratta del miglior gioco di sempre. Perché spendere i vostri soldi con Wetrix o Mystical Ninja quando potete acquistare questo capolavoro?
Adriano

Brillante, fantastico. Non c'è niente che possa annoiarvi. È 100.000 volte meglio di Rampage World Tour. La grafica è ottima e i colori vivi. Niente a che vedere con quella ciofeca di Clayfighter. Assolutamente impeccabile.
Martino

Si tratta del miglior gioco esistente. È bello vedere che tanta attesa è stata ben ripagata. Un titolo da avere a ogni costo. Subito!

Marco

Zelda rende tutti i giochi per la PlayStation simili a Space Invaders. La grafica è ottima, così come il minigioco della pesca e l'andare a cavallo. Attenta PlayStation perché Nintendo è più vivo che mai!

Tiziano

Credo che questo gioco sia la cosa migliore che mi sia capitata negli ultimi anni. L'ho giocato senza sosta sotto Natale e non ne ho ancora abbastanza. Compratelo tutti! 100%.
Graziano

The Legend of Zelda: Ocarina of Time è semplicemente il miglior gioco su qualunque console. Vi terrà impegnati per mesi fino alla fine. Io personalmente gli do 99%.
Antonello

Zelda è una vera ciofeca, peggio di Clayfighter. Ci siete cascati eh? Si tratta ovviamente del contrario. Un gioco assolutamente fantastico.

Ruggero

Il gioco è assolutamente superbo sotto tutti gli aspetti. Compratelo, giocatelo a scrocco da un amico o noleggiatelo. Il miglior gioco di sempre.
Anonimo

Non c'è nulla che non vada in questo gioco. La difficoltà è ben settata, la giocabilità, la grafica e il sonoro sono ai livelli massimi e la longevità è quasi infinita. Ottima anche l'intelligenza dei nemici che progredisce di pari passo con il gioco.
Ilario

Non appena imbraccerete la spada non riuscirete più a staccarvi da questo gioco. Le varie missioni sono divertenti e, una volta preso il cavallo, le cose migliorano ulteriormente. Il top.
Tommaso

Ho affittato Zelda e giocandoci mi sembrava di essere in paradiso. Per favore speditemene una copia perché mio padre non vuole che lo acquisti e io non ho abbastanza soldi per farlo. (Bel tentativo Fabio – Naomi)

Fabio

Un gioco brillante. Ottima grafica e grande atmosfera che rendono questo gioco il top su ogni console. Dovete assolutamente comprarlo.

Michele

A tutti i possessori di N64. Comprate questo gioco perché è il migliore in assoluto: preparatevi però a dedicargli mooolto tempo 100%.

Matteo

Un gioco brillante che supera di molto Mario e Banjo. Certo alcune trovate sono copiate da vecchi titoli, ma chi se ne frega se i risultati poi sono questi?
Leonardo

Quando avevo Mario pensavo che nessun gioco sarebbe stato superiore,

Wave Race 64

Il nostro giudizio contro...

Un ottimo aspetto grazie soprattutto a un'accurata riproduzione delle leggi fisiche che regolano il movimento dell'acqua, agli ottimi tracciati e all'eccellente giocabilità. Potrebbe sembrare un titolo di nicchia, ma dopo averci giocato anche solo per poco ne verrete conquistati **NAOMI**

... le vostre opinioni

Wave Race è piombato su N64 come un fulmine a ciel sereno. È veloce, bagnato ed estremamente divertente. Un oceano di divertimento e di sfida.
Stefano

Odio questo gioco non perché sia brutto, ma perché sono una schiappa a giocarci. La grafica è ottima, ma non riesco a stare in piedi per più di un salto. Divertente!
Bruno

Wave Race rappresenta un ottimo gioco che vi assicurerà ore di divertimento in compagnia dei vostri amici. Il migliore in assoluto per Nintendo.
Riccardo

Wave Race è piombato su N64 come un fulmine a ciel sereno

ma mi sbagliavo. 10/10, 100%. Nessun titolo potrà tener testa a Zelda. Semplicemente il migliore...
Gianmarco

The Legend of Zelda è senza dubbio il miglior gioco per N64. Bastano tre parole per descriverlo: affascinante, intrigante e 100%. Compratelo.
Pasquale

Zelda ha una grafica brillante e un gameplay avvincente, ma non è il tipo di gioco che si finisce in un giorno. Ad essere onesti, il miglior titolo a cui abbia mai giocato.
Michelangelo

Stuuupeeeeendoooo...
Simone

Silicon Valley

Il nostro giudizio contro...

Demente. Fuori di testa. Assurdo. Delirante. Se pensi che abbia un tantino esagerato, dovresti farci una partita e vedrai che concorderai con il sottoscritto riguardo all'incredibile mondo di Space Station: Silicon Valley. Oggetti e animali a dir poco bizzarri, trovate geniali e fantasiose e tutta una serie di elementi fuori dal mondo che non si possono descrivere a parole. Si devono solo provare!
STEFANO

Meravigliosamente pazzo e originale. Il miglior puzzle su N64.
Massimiliano

Difficile, divertente, strano. Siete un microchip che deve uccidere degli animali per poi impossessarsi del loro corpo. Molto divertente, peccato che non ci sia il Multiplayer. Un sacco di animali fuori di testa. Credo si meriti 90%.
Fulvio

... le vostre opinioni

Sterminare gli animali usando le abilità di altre creature è un'idea tanto originale quanto divertente. Attenzione però, perché la vostra mente potrebbe rimanerne duramente provata. Brillante.
Paolo

Oltre 30 livelli suddivisi in 4 mondi da risolvere usando più di 40 specie differenti di animali ognuna con una propria abilità.

Mortal Kombat Mythologies

Il nostro giudizio contro...

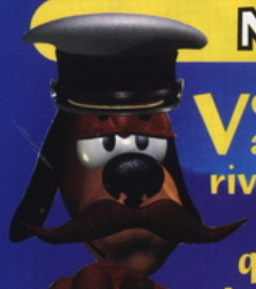
Si tratta senza dubbio del miglior titolo al quale io abbia mai giocato. Ha un aspetto simile a un vecchio gioco Sega Mega Drive
MARCO

... le vostre opinioni

Il fanalino di coda su N64. Non so se piangere o ridere ogni volta che lo vedo. Un gioco che rovina una serie molto apprezzata.
Claudio

Lasciatemi raccontare una storia. Un giorno mi recai a comprare MK Mythologies. Non ripetete il mio stesso errore, e che Dio abbia pietà di voi se già l'avete acquistato. Una cartuccia buona solo come frisbee.
Mauro

Come avete fatto a dire che si tratta di un brutto gioco? È molto peggio e fa sembrare il vostro film più odiato, un classico del cinema. Questo spreco di spazio non meriterebbe neanche di essere valutato. Vade retro.
Alessandro



N64 Pro ti chiama!

Volete partecipare attivamente alla nostra rivista? Inviateci le vostre recensioni tramite questo tagliando. Le migliori verranno pubblicate e riceveranno in regalo un favoloso osso rosicchiato di Scoop!

Nome
Indirizzo
C.A.P. Età

Il gioco di cui voglio parlare è...

Come la vedo...

		Punti	%

GAMEBOY COLOR

G·A·M·E·B·O·Y N·A·T·I·O·N

Con tutto il materiale che ci è arrivato in redazione è tempo di dare il consueto sguardo mensile al piccolo portatile di casa Nintendo, come da più parte richiestoci, a conferma che questa rubrica non poteva essere più azzeccata. Dunque, cari possessori di Game Boy Color, è giunto il vostro momento: mettetevi comodi e preparatevi a gustare i piatti di questo mese sperando che siano di vostro gradimento e... arrivederci alla prossima!

Come interpretare il punteggio

OTTIMO TITOLO

Se vedrete il piccolo Game Boy sorridere alla fine della recensione non è perché è stato colto all'improvviso da una paresi, ma perché il titolo in questione rappresenta un acquisto consigliato senza ombra di dubbio!

COSÌ, COSÌ!

Hmm. Non ce la sentiamo di raccomandare senza riserve un gioco che presenta questa faccina. Leggete bene la recensione, forse il gioco possiede dei requisiti in grado di attirare solo determinati giocatori o forse è un titolo già visto! Pensateci prima di investire i vostri risparmi su un gioco di questi!

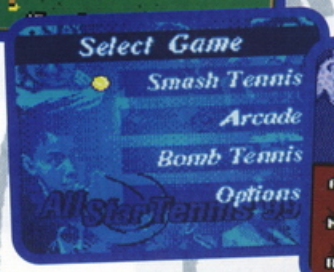
DATELO ALLE CAPRE

No! No! No! Non ci siamo. Un gioco giudicato in questa maniera non vale la pena di essere acquistato. Se vedete la faccia incavolata del Game Boy alla fine della recensione sapete bene dove rivolgere le vostre attenzioni... ovvero da qualsiasi altra parte! Abbiate la pazienza di aspettare qualcosa di meglio!

ANTEPRIMA

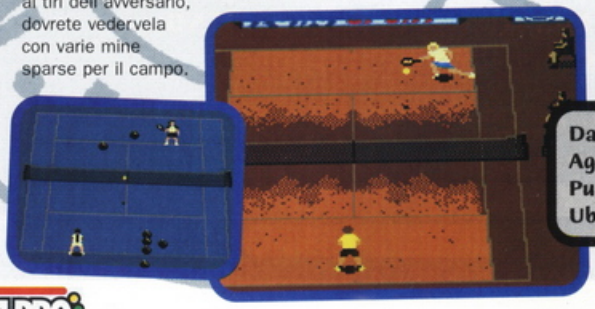
All Star Tennis '99

"I servizi bomba sono simili a quelli delle pubblicità di una nota marca sportiva"



Già apparso precedentemente, All Star Tennis farà la sua comparsa anche su Game Boy Color nel mese di agosto. Una delle caratteristiche più avvincenti sarà l'uso di giocatori reali. Ce ne saranno 12, alcuni dei quali tra i migliori talenti della racchetta mondiale, anche se mancheranno con sommo dispiacere i nostri Gaudenzi e Nargiso vari! Per differenziarsi dai soliti giochi di tennis, All Star Tennis offre la scelta di otto campi di varie superfici per riprodurre i più famosi tornei di tutto il mondo. Questi possono avvenire sui campi in erba della piovosa Londra piuttosto che sulle superfici artificiali della calda Australia! E non è tutto! Il gioco include mosse speciali in grado di dare vita e servizi infuocati simili a quelli che si vedono nelle pubblicità televisive! Se ancora questo non dovesse bastarvi, allora sappiate che è inclusa una modalità per un'azione ancora più convulsa denominata Bomb Tennis, dove, oltre ai tiri dell'avversario, dovrete vedervela con varie mine sparse per il campo.

Il gioco prevede ovviamente di disputare incontri singoli, in doppio e tornei che vi vedranno impegnati a lungo, anche se come al solito per questi giochi, il massimo lo si raggiunge collegando la console a quella di un amico per fare partite all'ultimo scambio. Magari potrebbe uscirne fuori una nuova stella...



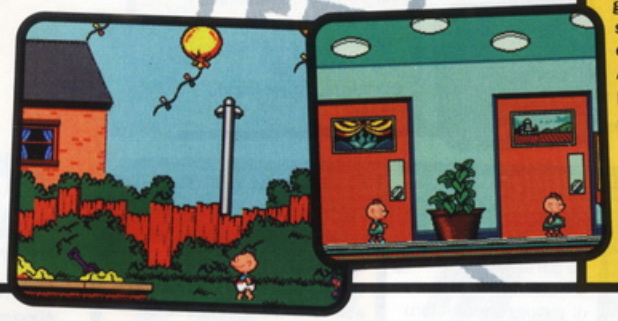
Data di uscita: Agosto
Pubblicato da: Ubisoft

RECENSIONE

The Rugrats Movie

Data di uscita: Disponibile
Pubblicato da: THQ

I fan dell'omonimo show (pochi, a dire il vero, in Italia) con Tommie, Chuckie, Lil e il resto della gang dei Rugrats andranno in visibilio per questo gioco dove dovrete prendere il controllo dei piccoli marmocchi scatenati alla ricerca del loro nuovo fratellino. Il feeling ricreato dal gioco è lo stesso del film con un eccellente uso dei colori nella grafica. All'inizio sarete impegnati nel raccogliere giocattoli quali palle, sonagli ecc., ma nei livelli più avanzati dovrete vedervela con ragni spaventosi, scimmie circensi e con una tortuosa sezione di corsa. Credo sia abbastanza per iniziare a farvela addosso come dei poppanti!



Giudizio... Ci vuole un po' prima che il gioco ingrani ma una volta entrati nel vivo dell'azione, ne verrete conquistati. La sezione di corsa è interessante e intelligente ed è un valido diversivo al resto del gioco. I punti di forza rimangono la grafica e la giocabilità che sanno catturare i più piccoli e non solo. Attenzione perché può provocare assuefazione pura, dunque se non volete rischiare di rimanere invischiati con questo gioco statene alla larga.

RECENSIONE

Harvest Moon

Data di uscita: Disponibile
Pubblicato da: Nintendo

Lo sguardo sul volto della gente, mentre raccontate che state giocando a una simulazione di una fattoria, è di quelli che non si scordano. Sembra infatti il gioco più assurdo di questo mondo, ma dategli il tempo necessario e vedrete che anche i più scettici si convertiranno alla vostra causa e inizieranno a tagliare alberi, potare fiori e a curare le piante con tutto l'amore possibile. Inizierete nei panni di un ragazzino (o ragazzina) che ha ereditato una piccola fattoria in disgrazia. Il vostro compito sarà quello di riportarla allo splendore seminando piante, tagliando alberi e ovviamente raccogliendo i frutti ricavati dalla terra.

Ci sono anche gli animali, nella fattispecie mucche e galline, un mulo per aiutarvi nei trasporti e un cane o un gatto. Dovrete ovviamente curare questi animali per farne nascere altri, e potrete scambiarveli con un vostro amico collegando due console. Si tratta di un gioco senza dubbio lento a decollare ma che, una volta compreso vi darà più soddisfazioni di quante ne provi un maialino rotolandosi nel fango (un po' quello che facciamo qua noi nel tempo libero...)!

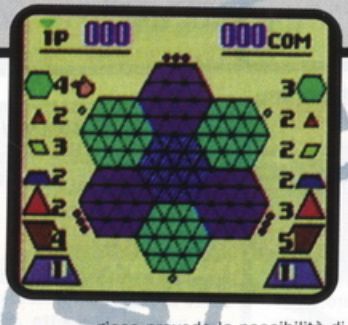
Giudizio... Harvest Moon è un gioco che richiede tempo e pazienza per essere compreso, ma una volta che vi sarete calati nei panni del provetto contadino/allevatore, non riuscirete a smettere. È uno di quei titoli che faranno sicuramente la gioia degli amanti del Tamagotchi e che vi regalerà soddisfazioni in proporzione al tempo che gli dedicherete.

RECENSIONE

Hexcite

Data di uscita: Disponibile
Pubblicato da: Ubisoft

Non nascondo di provare una certa eccitazione di fronte a un nuovo puzzle game per il Game Boy, anche se in questo caso siamo di fronte a un titolo stile solitario, dove dovrete piazzare le vostre tessere sul tabellone per formare un mosaico, accumulando punti mano a mano che si procede. È molto difficile, per non dire frustrante ottenere buoni risultati, in quanto quasi sempre il computer risponderà a una vostra mossa, anche la più geniale, con un paio di contromosse in grado di lasciarvi basiti. Mah! Il gioco prevede la possibilità di giocare in due, sia contro il Game Boy sia nel più classico uno contro uno, o sulla stessa console o tramite il cavo link, anche se tutti quelli con cui ci ho giocato hanno convenuto che non si tratta di un titolo in grado di competere con il mitico Tetris. Passo e chiudo.



Giudizio... Tetris resta il leader nel suo genere, anche se questo Hexcite sembrava potesse avere le carte in regola per rendergli la vita difficile. Così non è stato, a causa dell'intelligenza artificiale della CPU che vi fa sembrare dei perfetti ignoranti a confronto. L'alternativa è sfidare un amico, ma dubito che, con tutti i giochi a disposizione per questa console, troverete qualcuno disposto a disputare più di qualche partita a Hexcite.

NEWS Tutte le più importanti Software House del pianeta stanno facendo a gara per salire sul treno del Game Boy Color. L'ultima in ordine temporale è la Rebellion che si è associata alla Infogrames per produrre ben cinque giochi entro quest'anno. Klustar, Jet Pak Jak e Dungeon Warrior sono attualmente in lavorazione, così come un altro paio basati sui grandi Mission Impossible e Asterix

NEWS È già abbastanza difficile attraversare la strada nei panni di un essere umano, figuriamoci poi in quelli di una ranocchia! Se così non fosse però, non ci saremmo potuti sollazzare con i vari Frogger. L'ultimo episodio in ordine cronologico dovrebbe approdare fra breve anche su Game Boy Color. Restate sintonizzati dunque...

RECENSIONE

Lucky Luke

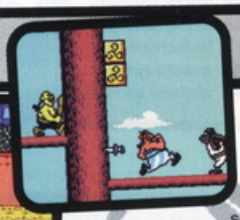
Data di uscita: Disponibile
Pubblicato da: Infogrames

Il titolo in questione per il piccolo portatile di casa Nintendo è basato sull'omonimo pistolero della famosa (mah...) serie animata. Una banda di fuorilegge è fuggita di prigione, facendo sprofondare nel panico la tranquilla gente del selvaggio West. Come al solito toccherà a Lucky Luke mettersi sulle loro tracce per riassicurarli alla giustizia. La pistola più veloce del West, come viene definito, avrà però bisogno di un partner in questa missione: VOI! Apritevi la strada sparando ai brutti ceffi che vogliono farvi la pelle ed evitando tutte le trappole e le insidie alle quali andrete incontro, nella speranza di mantenere fede alla vostra fama di eroe senza macchia e senza paura. Ora se volete scusarmi devo tornare a giocare, non vorrei che quei delinquenti me la facessero sotto il naso!

Giudizio... Un grande gioco con una grafica tra le migliori che abbia mai visto sul GB Color. Okay, si tratta di un altro Platform 2D, ma se avete acquistato un Game Boy, penso che sapevate a cosa andavate incontro. 12 livelli realizzati in tutto lo splendore dei 56 colori, assicurano al gioco una certa varietà per inchiodare alla console ogni giocatore per parecchio tempo.

RECENSIONE

Obelix



Data di uscita: Disponibile
Pubblicato da: Infogrames

Eccoci giunti a un gioco che ha per protagonisti Asterix e Obelix, gli inseparabili compagni dell'omonima serie animata, le cui puntate ci vengono puntualmente propinate solo ed esclusivamente nel periodo natalizio. L'anno in cui si svolge la vicenda narrata all'interno del gioco è il 50 a.C. e, come al solito, i Galli sono riusciti a tener testa ai ripetuti tentativi da parte dei conquistatori romani di assoggettare il loro villaggio. Stanco di subire umilianti sconfitte, Cesare decide di erigere un muro intorno al villaggio gallico per imprigionare i nostri due eroi! Potrete prendere il controllo di uno di loro, a scelta, girovagare per la Francia sconfiggendo le milizie romane e collezionare souvenir da ogni area per sbeffeggiare Cesare al vostro ritorno.

Giudizio... Bello da vedere ma con un gameplay non all'altezza di quello di Lucky Luke o dei Rugrats. È un Platform piuttosto giocabile che non mancherà di soddisfare i fan della serie animata. Il gioco si snoda attraverso 18 livelli che non sono certo pochi, e assicurano quindi una certa durata al tutto, ripagandovi della spesa sostenuta.

RECENSIONE

Super Breakout

Data di uscita: Disponibile
Pubblicato da: Take Two

Un gioco perfetto. Sembra quasi che Breakout sia stato fatto apposta per il Game Boy anche se le sue prime apparizioni risalgono a molto tempo prima che il piccolo gioiello di casa Nintendo fosse creato. Un vero classico, dalla giocabilità tanto elementare quanto geniale. Si tratta di far rimbalzare una pallina contro una specie di racchetta, in fondo allo schermo, per mandarla a infrangere quei muri sempre diversi da livello a livello formati da mattoncini colorati. Ovviamente per proseguire nel gioco dovrete ripulire ogni schermo da tutti i componenti senza far precipitare la pallina nel vuoto onde evitare di perdere una delle tre vite a disposizione. Se può sembrare troppo semplice o banale, provatelo e sappiatemi dire...

Giudizio... Non riesco a smettere di giocare! È più intrigante di un gioco per la PlayStation e costa la metà! Come per Tetris, questo tipo di giochi vi prende e non vi lascia più almeno fino a quando non vi saranno finite le batterie del Game Boy. Assicuratevene dunque una buona scorta prima di iniziare a giocare perché ne avrete bisogno!

RECENSIONE

V-Rally

Data di uscita: Disponibile
Pubblicato da: Infogrames

Un aggiornamento del classico Racer in bianco e nero per Game Boy che ha sicuramente tratto giovamento dalla nuova veste grafica, più colorata. La giocabilità invece è rimasta pressoché la stessa, con corse furiose condite da curve mozzafiato e rettilinei circondati da ogni tipo di ostacolo contro cui schiantarsi per finire solitamente cappottato. Le modalità a disposizione sono fondamentalmente due, l'Arcade e il Campionato vero e proprio, anche se tornerete volentieri a dedicarvi a questo gioco una volta terminato. Ovviamente non si tratta di una simulazione come su N64, ma di un gioco più Arcade che rappresenta quanto di meglio per questo genere su questa console.

Giudizio... Nessun miglioramento sensibile rispetto alla versione in bianco e nero. Dunque se già avete la precedente, lasciate pure perdere. L'aspetto generale è buono, sia sul piano grafico che su quello della giocabilità, il ché lo rende comunque un acquisto consigliato a chi cerca un Racing Game in grado di soddisfarlo per parecchio tempo.

NEWS **Arrivato solo all'ultimo istante nei nostri uffici, Rumble Race Top Gear Rally si preannuncia come un titolo in grado di ridefinire il genere dei Racing Game su GB Color. Aspettatevi dunque una recensione già dal prossimo numero, ma se proprio non ce la fate ad attendere allora vi daremo subito le nostre prime impressioni. Queste sono senza dubbio favorevoli e, pur non raggiungendo lo stesso standard qualitativo di V-Rally, questo gioco si preannuncia ancora più accattivante per essere la prima cartuccia con il modulo vibrante all'interno. Andate contro qualche ostacolo e il Game Boy vibrerà nelle vostre mani, proprio come un controller per N64 con il Rumble Pak! Ottima roba, e un grande balzo in avanti nella tecnologia per il GB!**

K2 NRG

l'unica discoteca dell'estate a Roma

house stage
Paolo Pompei Mauro Casazza

dance floor
Mauro Minieri Marco Mantini

direzione
Roberto Fantauzzi Luca De Simone

K2 kursaal village
energy
NRG

Lungomare Lutazio Catulo 40 Ostia Lido (Roma)
Per prenotazioni: 06.79321385 • 06.5610695

N64 PRO DATABASE

Se sei alla ricerca di informazioni su qualunque gioco per N64 allora sei arrivato nel posto giusto! In queste pagine troverai ogni gioco mai realizzato per la console Nintendo, valutato dalla redazione di N64 PRO, in modo da orientarti fra la marea di cartucce disponibili scegliendo solo le migliori. Controlla sempre il Database prima di ogni tuo acquisto – Marco

Come interpretare il pagellino

SHOOTING

Uzi 9mm: GoldenEye 007 96%
Water Pistol: Star Wars: SOTE 59%

Doom 64 — 71%

GT Interactive

L'originale Shoot'em up in soggettiva raggiunge lo stile di N64. I protagonisti del gioco, pistole dal marchio Doom e mostri vari, sono ora visti usando le ricche capacità grafiche di N64, che è senza dubbio un ottimo risultato. Molti pensano che questo sia il miglior gioco di Shoot'em up mai realizzato, ma è meglio dire subito che il primo livello risulta troppo classico e scontato a paragone degli altri giochi del genere in N64.

Duke Nukem — 80%

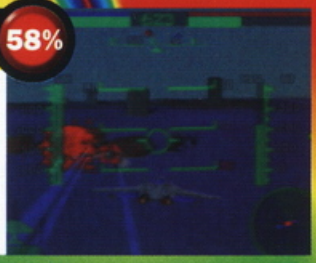
GT Interactive

Duke Nukem dà l'idea di essere un terribile caos in uno stile veloce e frenetico, in quanto devi mettere fuori combattimento una feccia aliena con un arsenale di armi e con sofisticati esplosivi. Un'abbondanza di livelli e quattro giochi mortali rendono Duke Nuken adatto ai fan degli Shoot'em up. Ma stai attento, nessuno riesce a superare Bond, ti consiglio quindi di giocare prima in GoldenEye. Se Bond non è abbastanza per te puoi fare quattro chiacchiere con il Duca.

Aerofighters Assault — 58%

Titus

Entra nel tuo jet ed attraversa i cieli con questo apparecchio dai segnali di Pilotwings. Abbiamo speranze per il gioco, ma la simulazione di volo e delle sparatorie a malapena decolla. Si dimostra più "Top Sciocco" che "Top Gun" quando svolazzi nei cieli a casaccio cercando nemici. Agganciati con i pilotwings per tutte le tue azioni di volo.



Forsaken — 90%

Acclaim

Un formidabile gioco di Shoot'em up in 3D che piomba in redazione e prontamente riceve un marchio di approvazione. Immagina Quake 64 con biciclette volanti ed incredibili effetti luminosi in tempo reale. La grafica è quasi la migliore che abbiamo visto in N64. Il gioco in One player è eccellente grazie ad alcune intelligenze artificiali veramente grandi mentre il Multiplayer game non è da scartare.

Body Harvest — 93%

Gremlin

Il mondo è sotto il controllo di malvagi alieni che hanno deciso di eliminare il genere umano dalla faccia della terra. La tua unica speranza è viaggiare nel tempo cacciando via i disgustosi esseri di nuovo nello spazio. Body Harvest è una tempestosa sparatoria con migliaia di veicoli e tonnellate di armi. Questa avventura gigantesca ha elementi di GdR da combinare per far diventare il gioco veramente epico.

GoldenEye 007 — 96%

Nintendo

Il più scaltro agente segreto di tutti i tempi arriva a N64 con ottima prospettiva di gioco che uno Shoot'em up abbia mai fatto. Controlla Bond attraverso 20 livelli imponenti (ognuno con tre livelli di difficoltà) che richiedono ingegnosità, mira da cecchino e mente fredda. GoldenEye ha vinto premi per il suo estro e li ha pienamente meritati. Esci e comprati subito questo gioco! Subito!

Buck Bumble — 70%

UBISOFT

Controlla un piccolo calabrone e dai calci nella battaglia contro uno sciame di insetti onnipotenti. Tutto sembra enorme quando vaghi in giardino come un piccolo insettino, ma, nonostante le buone idee e le novità, Buck Bumble non è riuscito a entusiasmare. La grafica è eccellente, ma il brillante design si perde lungo una terribile serie di sfumature.

Hexen — 66%

GT Interactive

Una versione medievale di Doom che sostituisce le armi ad alta tecnologia con le mazze e la magia. Vecchio stile in tutti i suoi aspetti con una grafica sgargiante e un gioco lento. Perfino Doom 64 è meglio di questo e comincia a sembrare un po' stancante per il potente N64. Prenditi il più moderno GoldenEye e lascia questa vecchia rovina nel Medioevo.

Lylat Wars

91%

Nintendo

Questa sequenza di formidabile Starwing sulle SNES è un perfetto esempio di come aggiornare un vecchio classico. Lylat Wars è una meraviglia assoluta che conferisce nuova vita agli Shoot'em up, con un eccellente montaggio di scene, una grafica senza respiro, tonnellate di discorsi e di brillanti effetti sonori. Non puoi proprio fare a meno di trovarlo un buon gioco. Notevole lavoro dal grande N'!

Vincitore Premio Smanettone

Star Wars: Shadows of the Empire

59%

Nintendo

Una delle delusioni più cocenti apparse su N64 fino ad oggi. Nonostante la possibilità di sfruttare una delle migliori licenze al mondo, si è rivelato alla fine solo un'accozzaglia di giochi diversi senza unità di intenti. L'unica parte appena decente è il primo livello che ha ispirato il successivo Rogue Squadron. Shadows of the Empire rappresenta invece il lato oscuro della forza e dovrebbe essere sempre evitato.

Knife Edge

52%

Kemco

Whoops! E questo chi se lo è fatto scappare? Immagina un gioco con la light gun che però non va giocato con la light gun ma si avvale del control pad per muovere un cursore sullo schermo. Non suona proprio come un successo clamoroso? E aggiungo anche che si tratta di un gioco noioso e troppo semplice. Ci sono diversi buoni Shooters sul mercato, ma non questo. Da evitare.

Turok: Dinosaur Hunter

83%

Acclaim

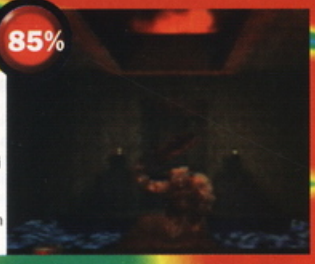
Qualcuno di Doom si è fatto un giro a Jurassic Park in questo stravagante gioco ammazzadinosauri. Una grande grafica completa il gioco quando si fa violento mentre tu corri intorno facendo a pezzi, sparando e praticamente radendo tutto al suolo. Fare estinguere i dinosauri è un'impresa, ma ci sono troppi salti e piattaforme. Un grande gioco, ma Turok 2 sembra addirittura migliore.

Quake 64

85%

GT Interactive

Quake è il vero seguito di Doom ed ha la stessa scura e lunatica atmosfera. Corri nei labirinti pieni di creature malvagie che stanno proprio aspettando te per essere spappolati in mille pezzi dal tuo ben fornito arsenale di pistole. Ogni bit all'altezza della versione ampliata per Pc (che era sorprendente), ma ancora lontano dalla qualità sublime di GoldenEye, il miglior shooter in 3D in assoluto.



Turok 2: Seeds of Evil

94%

Acclaim

Il massacro dei dinosauri continua in questo seguito formidabile. La grafica è veramente notevole e rimarrai a bocca aperta quando vedrai l'animazione di questi bestioni; magnifico il pezzo in cui, correndo, metti fuori combattimento i mostri cattivi. Tonnellate di pistole e alcuni dei più grandi livelli mai visti ne fanno uno dei migliori giochi su N64.

Vincitore Premio Smanettone

Robotron 64

65%

Crave Entertainment

Un classico dei giochi Shoot'em up dal 1982 riorganizzato e proiettato in N64 per divertire una nuova generazione: la grafica è poco più che elementare, ma l'azione è più divertente che mai. Corri intorno ad una piazza cercando di distruggere tutto ciò che è sotto tiro. Per molti è un po' troppo semplice, ma di sicuro è un buon divertimento per gli adulti che ricordano l'originale.

Vigilante 8

92%

Activision

Un inferno a 4 giocatori in questo brillante mix tra guida omicida e sparatutto. Prendi il controllo di un veicolo d'annata e dirigiti nell'arena per il combattimento. Ci sono un sacco di armi per maciullare i tuoi avversari ed enormi livelli nei quali dare sfogo ai tuoi istinti omicidi. L'azione senza esclusione di colpi si rivela buona anche da soli, ma raggiunge l'apice insieme ad altri tre amici!

Vincitore Premio Smanettone

South Park 64

92%

Acclaim

Meglio definito come una sorta di Turok 2 con i tacchini, South Park è stato realizzato come uno Shooter 3D all'interno del quale sarai impegnato a uccidere tutto quello che incontrerai servendoti delle armi più assurde. I fan della serie animata lo ameranno alla follia data la somiglianza pressoché totale con l'originale. Nella modalità singola il gioco si difende bene, ma è in quella a quattro giocatori che dà il meglio di sé.

Vincitore Premio Smanettone

RACING

Ferrari F40: F1 World Grand Prix 94%
Robin Reliant: Cruis'n USA 41%

Star Wars: Rogue Squadron

92% *Vincitore Premio Smanettone*

Lucasarts/ Nintendo

Questo è il genere di cose per cui è stato creato N64. Diventa Luke Skywalker e usa la forza di N64 per spazzare via l'Impero del Male. Per queste grafiche in alta risoluzione venderesti l'anima: i dettagli delle navi e dei pianeti sono mozzafiato. E non sai che soddisfazione prendere al laccio con il gancio del tuo velivolo un AT-AT.

Dannazione, anche stavolta ho dimenticato di mettermi la maglietta della salute!

1080° Snowboarding

93%

Nintendo

Assicura una tavoletta di legno ai tuoi piedi e affronta le piste innevate con questo meraviglioso gioco di snowboarding. 1080° è un'impeccabile riproduzione del morbido materiale bianco con uno splendido scenario e la migliore animazione mai visti. Il gioco in sé è un gran divertimento sia nella modalità single che in quella Multiplayer e le sezioni dei trucchi ti incolleranno al tuo N64.

Vincitore Premio Smanettone

Aero Gauge

54%

ASCII

Gioco veloce ma l'aumento della velocità ha penalizzato la grafica. Le piste sono un po' troppo blande e ci sono un sacco di effetti nebbia e di pop-up che qualche volta fanno sparire la pista completamente. Non era particolarmente forte all'inizio e ora questo F-zero è lontano dall'essere il migliore.

Automobili Lamborghini

71%

Titus

Sfortunatamente la compagnia francese Titus è stata più ispirata dalla Citroen 2CV che dalla Lamborghini. Gioco disperatamente lento e controllo nervoso ne fanno un'esperienza goffa e non raccomandabile. F1 World Gran Prix ci ha mostrato come un gioco di corse N64 può essere valido, così compra quello e lascia la tua Lamborghini parcheggiata in garage.

Beetle Adventure Racing

93%

Electronic Arts

Uno dei migliori Racing Game mai realizzati! Mettiti alla guida di una versione moderna di Herbie e gettati in questa pazza corsa. I tracciati immensi sono curati con un sacco di dettagli e la manovrabilità della vettura è un mix perfetto tra realtà e Arcade. È troppo divertente e ti terrà impegnato per molto tempo. Se stai cercando un Racing Game Arcade, allora questo gioco dovrebbe essere in cima alla tua lista!

Vincitore Premio Smanettone

Cruis'n USA

41%

GT Interactive

Era un buon divertimento in Arcade, ma quando è apparso su N64 era già vecchio e fuori moda. La grafica blanda e l'animazione discontinua unite a un gioco lento ed imprevedibile rovinano i fattori di divertimento che il gioco aveva in Arcade. Bastano cinque minuti per raggiungere il massimo della velocità di crociera (e dell'intero gioco).

Cruis'n World

54%

Nintendo

Molto migliore del predecessore (Cruis'n USA) ma non ancora sufficientemente buono per essere introdotto in N64, Cruis'n World è fondamentalmente basato sullo stile Arcade favorendo l'aspetto divertente alla realtà. La grafica è discreta, ma lento da giocare e ancora troppo facile da finire. Non prendere un passaggio su queste macchine!

Diddy Kong Racing

91%

Nintendo

Da lasciare a bocca aperta; DKR batte Mario Kart 64 e lo migliora in ogni senso. Grafica fantastica, grande gioco dove puoi correre con karts, aerei e hovercraft attraverso una gran varietà di strade. La modalità Single player è un'avventura interessante, una vera e propria sfida, così come la modalità Multiplayer risulta essere una delle migliori mai realizzate. Compralo, è la legge.

Vincitore Premio Smanettone

Extreme-G

83%

Konami

Potrai guidare futuristiche biciclette, in questo gioco di corsa veloce, ad occhi chiusi. Extreme G non è sicuramente per scansafatiche e nelle rare occasioni in cui rallenta puoi apprezzare la bellissima grafica. Questo è un gioco di velocità raffinato completo di modalità per 4 giocatori. Il sequel è sulla buona strada per diventare sempre migliore. Potrebbe essere una buona idea aspettare ancora un po'.

Extreme-G XG2

88%

Acclaim

Dopo F-Zero X e WipEout ecco l'ultimo arrivo nel campo dei giochi di corsa futuristici. XG2 ti vede a cavalcioni di motociclette che vengono dal futuro, mentre corri in tutte le direzioni. Buono come terza scelta tra i tuoi giochi. La grafica è carina soprattutto dopo aver provato il blando F-Zero, ma la sensazione di velocità non è qui. Prova WipEout e F-Zero prima, poi se sei sufficientemente affamato, prova XG2.

F-Zero X

90%

Nintendo

Il remake Nintendo del classico SNES parte alla grande grazie alle meravigliose possibilità di controllo e una divertentissima modalità di gioco a quattro. Ogni corsa ti lancia lontano a folle velocità, un'enorme quantità di piste e 30 macchine che corrono tutte insieme. L'unico sedativo è una grafica decisamente blanda. Ma il gioco è talmente sbalorditivo che ci si passa sopra.

Vincitore Premio Smanettone

F1 Pole Position

64%

Ubi Soft

Questo era un gioco di corse considerato essenzialmente nella media. La recente distribuzione di F1 WGP ci dimostra come potrebbe migliorare un gioco di corsa F1. La grafica è blanda, il gioco è noioso e i controlli sono completamente irrealistici. F1 Pole Position è una schifezza, mentre F1 WGP conquista il primo posto rimanendo al comando. Non confonderli!

F1 World Grand Prix

94%

Nintendo

Assolutamente fantastico! Offusca tutti i giochi di corse automobilistiche visti prima su qualunque sistema.Le grafiche fotorealistiche vanno di pari passo con la cura maniacale che è stata posta al dettaglio. È il sogno di tutti i fan della F1 che diventa realtà. Tutto quello che è successo nella stagione 1997 è ricreato alla perfezione, con te al volante!

Vincitore Premio Smanettone

GT 64

78%

Ocean

Un gioco di corse medio che diventa scarso nella maggior parte degli aspetti. La grafica è OK finché si è in movimento, altrimenti tutto balla come in un film Anni 20. La realizzazione è completamente sbagliata e non sembra per niente di stare al volante nel momento in cui rimbalzi contro il muro della pista. Se sei un vero pilota prova F1 World Grand Prix e lascia perdere questo.

Mario Kart 64

91%

Nintendo

Mario Kart debutta splendidamente su N64 con una grande grafica e una stupefacente modalità di gioco a quattro. I personaggi sono grandiosi e ben dettagliati. Il divertimento è assicurato, ma i Power Up rendono la modalità Multiplayer più un gioco di fortuna che di abilità, cosa che potrebbe annoiare. Diddy Kong Racing è un gioco migliore, ma Mario Kart ha ancora un posto speciale nel nostro cuore.

Vincitore Premio Smanettone

Micro Machines Turbo 64

90%

Codemasters

La corsa delle mini auto più famose nella sua migliore trasposizione! Oggetti e ambienti di tutti i giorni costituiscono le piste e gli ostacoli da evitare. Tra questi banchi di scuola, tavole per la colazione e pozzanghere nel giardino con rane giganti annesse. Nella modalità a un giocatore la sfida si snoda attraverso 48 tracciati, mentre giocando in più persone (fino a otto giocatori) si ottiene un divertimento senza precedenti.

Vincitore Premio Smanettone

M.R.C

72%

Ocean

Uno dei primi veri giochi di corse per N64. L'azione si svolge in stile Sega-Rally su tre piste (con un misto di percorsi sia su strada che fuori). Ci sono solo tre strade in cui si distrugge tutto. Questo non vuol dire che sia il peggior gioco N64 di corse mai visto, ma non è proprio il migliore. Prendi F1 WGP se vuoi un vero gioco di corse di macchine.

Racing Simulation: Monaco GP

84%

Ubisoft

Un'altra simulazione sulla Formula 1 che cerca di detronizzare F1 WGP. Ci riesce quasi, grazie alla sua velocità, all'immensa giocabilità e all'ottimo sistema di controllo. L'unica pecca risiede nella mancanza di licenze ufficiali che ti faranno giocare con piloti e squadre assolutamente inventati. Non ne rimarrai comunque deluso, anche se il realismo di WGP lo pone ancora una volta un gradino più su rispetto a questo titolo.

Penny Racers

73%

THQ

Nonostante sia originale quanto la slitta di Babbo Natale, Penny Racers fallisce nel portare i doni. Macchine giocattolo girano lungo percorsi poco definiti in questo povero clone di Mario Kart. Un punto a suo favore è l'editor dei tracciati con il quale potrete crearvi le vostre piste originali e correrci sopra. Potrete inoltre assemblare nuove macchine avvalendovi dei pezzi conquistati dagli avversari battuti. Ma rimane troppo lento e noioso.

Rush 2: Extreme Racing

80%

GT Interactive

San Francisco Rush è tornato alla grande! L'atmosfera è la stessa del primo episodio, ma alcune sbavature quali il sistema di sterzata e la gestione dei salti sono state corrette rendendo il gioco più divertente. Non si tratta di Diddy Kong Racing o di Formula 1 WGP ma riesce comunque a divertire chiunque sia disposto a passare sopra a una grafica e un sonoro appena accettabili.

San Francisco Rush

82%

GT Interactive

Salti che vanno oltre ogni legge di gravità e ridicole scorciatoie rendono il gioco irreale. La grafica è sgargiante, il suono è ridicolo e i controlli non sono perfetti, ma, nonostante tutto, riesce ad essere uno dei più divertenti giochi di corse in circolazione. C'è una quantità enorme di piste e ci sono due modalità di gioco di grande divertimento. Non ti aspettare niente di serio.

SCARS

85%

Ubisoft

Un gioco di corse futuristico nel quale stai al volante di una "bestia" (letteralmente). Partecipi alla gara con un animale di tua scelta. La grafica è una festa da vedere e anche le strade del gioco sono riempite al massimo di armi. È debole solo in confronto a Mario Kart e F-Zero X, ma è comunque un piccolo grande Racer.

Snowboard Kids

84%

Atlus

Un gioco di corse veramente meraviglioso che è apparso fuori dal normale e che ha portato N64 nella tempesta. Discese varie e pendii tracciati meravigliosamente, spingendo stunts tutto il tempo e raccogliendo armi. Alla fine ti arrampichi su uno skilift che ti porta in cima. Non buono come Diddy Kong Racing ma ancora molto divertente.

Snowboard Kids 2

76%

Atlus

Gli snowboarder surreali tornano per questo sequel. Si tratta dello stesso gioco solo con una grafica migliorata e un paio di nuovi ritocchi non così evidenti da giustificare un secondo episodio. Certamente è un titolo che rimane ancora dietro a Mario Kart, anche a causa della sua lentezza oltre all'aspetto grafico, e che non riesce neanche lontanamente ad avvicinare quel mostro sacro di 1080° Snowboarding.

Top Gear Overdrive

91%

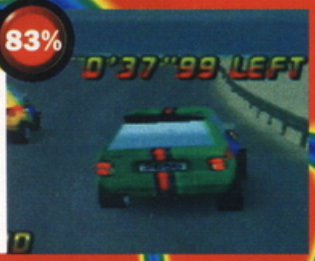
Kemco

Top Gear ritorna per diventare il miglior gioco di guida su N64. La grafica è eccellente (specie se hai l'espansione di memoria per gestire l'alta risoluzione) e le macchine sono ben disegnate. Il realismo del primo Top Gear è stato abbandonato anche se il gioco è ben lontano dall'essere una sorta di Mario Kart. Il controllo non è perfetto, ma è divertente nelle sfide a più giocatori.

Vincitore Premio Smanettone

Top Gear Rally

83%



Kemco

Un gioco di corsa interessante con alcune dinamiche eccellenti. Le sospensioni sono incredibilmente realistiche e la macchina risponde ad ogni minimo sbalzo della strada. La grafica è un po' debole e sembra per prima cosa lenta, ma appena entri in possesso di macchine più veloci il gioco diventa una vera sfida di velocità. Non è buono come F1 WGP ma è uno dei migliori.

V-Rally: Edition '99

90%

Infogrames

Grazie alla potenza di N64 questo vecchio gioco della Greystation ha avuto una nuova ventata di vitalità. La grafica è migliore e l'enorme quantità di piste e macchine ti faranno correre fino all'anno prossimo. ma ci vorrà un po' per avere padronanza con gli stravaganti supersensibili comandi. Complicati all'inizio, ma divertentissimi quando riesci ad entrarci. Provalo!

Vincitore Premio Smanettone

Wave Race

91%

Nintendo

Indossa la tuta impermeabile e vai a correre con jet-ski, uno dei giochi di corse più carini che possano abbellire la tua console casalinga. La grafica è meravigliosa e gli effetti d'acqua sono così realistici da farti indossare le pinne mentre giochi. Una modalità di sfida tra campioni, un'eccellente modalità two players ed un'elevata e originale modalità di stunt gli danno lunga vita.

Vincitore Premio Smanettone

WipEout

92%

Midway

Non sei a corto di opzioni quando partecipi alla corsa futuristica su N64. E questo è uno dei migliori mai fatti. Questo riprende un classico PSX e lo sottopone al trattamento di N64. Con la migliore grafica, un suono superbo e quattro modalità di giocatori questo è un brillante gioco di corse. Il pulsante di controllo N64 migliora la guida e con un po' di pratica ti muoverai più veloce della luce!

Vincitore Premio Smanettone

FIGHTING

Jean Claude Van Damme: Mortal Kombat 4 85%
Big Girls Blouse: Mortal Kombat Mythologies 28%

Bio Freaks

82%

GT Interactive

Un assoluto bagno di sangue di Beat'em up dalle Midway. Fino a due giocatori possono distruggersi pezzo per pezzo reciprocamente tipo Monty Python. Il modello Black Knight contiene una ridicola quantità di sangue. Questo fighting viene accompagnato dallo staff di N64Pro con urla del tipo: "Nessuno passerà vivo di qui". Non è perfetto ma è comunque un gran divertimento.

Clayfighter

33%

Interplay

O mio Dio! Che cosa ci sta a fare questo giochino così misero nella nostra super console? I caratteri del piano 2D sono animati malamente e combinati con un gioco pessimo e controlli lenti. Non il migliore inizio e un esitante, francamente poco divertente, tentativo umoristico non aiuta di certo. Potrei proseguire, ma lasciatemi solo dire che doveva essere semplicemente buttato in un forno appena nato.

Dark Rift

71%

Vic Tokai

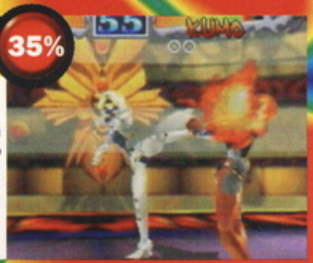
Un primo tentativo di Beat'em up su N64 da non definirsi tremendo ma neanche il migliore. I personaggi sono interessanti, ma la grafica è blanda e il gioco poco profondo e non coinvolgente. È divertente all'inizio ma presto diventa una noia. Dark Rift non era il migliore dei Beat'em up di N64 e uno di questi giorni Fighter's Destiny e MK4 lo ridurranno in poltiglia.

Dual Heroes

35%

Hudson Soft

I sosia dei Power Ranger si danno battaglia in questo Beat'em up non entusiasmante. La grafica è sgargiante, il design è un'orribile pappa e i combattimenti sono bizzarri e disuniti. Il gioco ha qualche buona idea, come la modalità specchio dove la CPU impara i tuoi movimenti e li usa contro di te, ma non è abbastanza per salvarsi. Fa' un favore a te stesso, e scegli un gioco di colpi migliore.



Fighter's Destiny

82%

Ocean UK

Un grande gioco di combattimenti con un look da Arcade e ci si sente veramente così. La grafica è un po' debole ma a parte questo è uno dei migliori Beat'em up che potresti comprare. Mortal Kombat 4 è leggermente preferito in redazione (nonostante il suo punteggio più basso) ma solo perché siamo succhiatori di sangue. Se cerchi un gioco di combattimento, questo è quello che fa per te.

Mace: The Dark Age

69%

GT Interactive

Un gioco di combattimento di taglia-taglia con caratteri abbastanza ispirati a "Dungeons 'n' Dragons" per rendere felice perfino il più appassionato dei "warlock". Nonostante il design dai caratteri incerti la grafica è buona e lo sfondo è completamente interattivo. Ma Mace fallisce ancora nel distribuire pienamente i bonus e finisce in modo alquanto noioso. Il divertimento ha vita breve e presto ci si stufa.

Mortal Kombat 4

85%

Midway UK

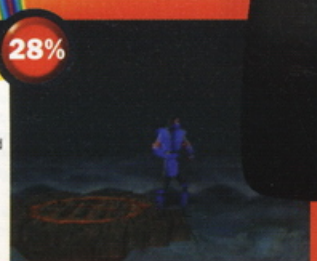
Finalmente Mortal Kombat va in 3D e risulta essere uno dei migliori giochi di colpi mai fatti. Impersona uno dei 15 ridicoli personaggi e prova a sbudellare tutti gli altri psicopatici. Il sangue è spiattellato per tutto il gioco e ora sembra meglio che mai. L'azione è veloce e furibonda e si gioca come nei giochi Mortal Kombat 2D. Grande!

Mortal Kombat Mythologies

28%

GT Interactive

Un'orribile mistura di gioco di colpi e di piattaforme a 2D che lascia un sapore amaro in bocca. La grafica è al di sotto degli standard in modo ridicolo e il gioco è addirittura orribile. Perfino i fan del tradizionale Mortal Kombat devono ammettere che chiedere dei soldi per questo è ridicolo. Fatti un favore e girane alla larga!

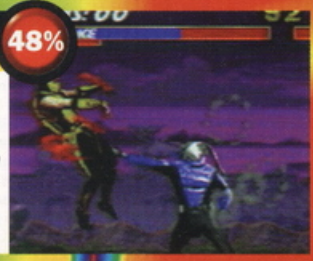


Mortal Kombat Trilogy

48%

Midway

Le serie Mortal Kombat si è fatta largo nella storia dei videogame come un carro armato. I giochi MK in 2D sono sempre stati un po' rozzi ma in questi giorni sembrano proprio fuori posto in N64. Perfino se sei fanatico di Mortal Kombat non hai motivo di comprarlo ora che MK4 l'ha distribuito



Nightmare Creatures

79%

Activision

Ha sangue, mostri e sbudellamenti in quantità, ma rimane in sostanza una mera trasposizione da PlayStation. Si gioca essenzialmente come un Platform 3D, ma con l'uso di armi per aprirsi la strada tra le orde di mostri nella Londra vittoriana. L'atmosfera è superba, ma il sistema di telecamere mal gestito e i controlli non sempre all'altezza rovinano gran parte del divertimento.

Rakuga Kids

65%

Konami

Folle come può essere un gioco prima di essere "ricoverato" ufficialmente in manicomio. Controlli dei bambini che lottano e che si trasformano via via in carri armati, lavatrici, dive disco degli Anni 70, forbici e così via.
È stupido, lento ma divertente anche se questa caratteristica dura troppo poco.
Affittalo per una sera e ti farai due risate.

Smash Brothers

85%

Nintendo

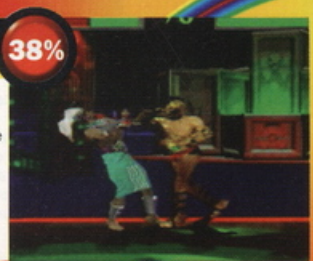
Tutti i membri della redazione sono stati conquistati da questo gioco con il quale se le sono date di santa ragione senza farsi male. Si tratta di un bel mix di diversi picchiaduro al quale possono partecipare fino a quattro giocatori scegliendo uno tra i personaggi più famosi creati dalla Nintendo. Un solido picchiaduro che vi terrà impegnati in compagnia dei vostri amici per i prossimi mesi grazie all'eccellente modalità Multiplayer.

War Gods

38%

Midway

Midway non sta per conquistarsi molti amici con questo stanco tentativo di Beat'em up, con queste ridicole mosse speciali, controlli terribili e completa mancanza di coinvolgimento.
In seguito al dibattito animato su War Gods contro Clayfighter, abbiamo deciso che questo è il peggior gioco di combattimento su N64.



PUZZLE

Blankety Blank: **Wetrix** 90%
Family Fortunes: **Tetrisphere** 60%

Wetrix

90%

Ocean

Ti divertirai un mondo con questo gioco spumeggiante. Incastra pezzi che cadono nello stile di Tetris per costruire dighe circolari in attesa di aprire il paradiso. Poi tutto diventerà teso quando cercherai di indirizzare i nuovi blocchi e l'acqua sarà rovesciata sui lati. Difficile all'inizio ma con un po' di pratica diventa il miglior Puzzle Game da Tetris.

Vincitore Premio Smanettone

Bust-A-Move 2

85%

Acclaim

Un classico assoluto dei giochi puzzle fa la sua apparizione su N64. Tieni a bada due dinosauri nel momento in cui si dirigono a far apparire bolle colorate sullo schermo nel tentativo di farne toccare tre dello stesso colore in modo che esplodano. Abbastanza semplice con un look superato, ma è ancora uno dei migliori giochi puzzle mai fatti ed è fantastico con due giocatori.

PLATFORM

High Rise Skyscraper: **Banjo-Kazooie** 96%
Bungalow: **Iggy's Reckin' Balls** 68%

Bust-A-Move 3

82%

Acclaim

Il seguito di Puzzle Bubble approda anche su N64 con la possibilità stavolta di giocare in quattro contemporaneamente. La modalità Multiplayer è ottima, mentre quella in singolo è troppo simile all'episodio precedente, dunque se già possiedi uno di questi il nostro consiglio è di rivolgere l'attenzione verso altri giochi. Se invece non hai nessun Bust a Move nella tua collezione, be', allora è giunto il momento di rimediare.

Banjo-Kazooie

96%

Nintendo

Questo gioco è un lavoro per geni veri e propri e non crederai ai tuoi occhi quando vedrai la sorprendente grafica. Devi controllare un orso e un uccello che cercano di salvare la sorella di Banjo dalle grinfie di una strega cattiva. I livelli sono enormi con tonnellate di dettagli e cose da fare. Come Super Mario 64 ma meglio (non abbiamo bisogno di dire altro). Esci subito a comprarlo.

Vincitore Premio Smanettone

Glover

83%

Hasbro

Ci vuole una grossa mano per Glover. In questo meraviglioso puzzle puoi controllare un guanto bianco lungo molti mondi meravigliosi. Il guanto diventa completo con un pallone colorato che tu butti in giro. Sembra un po' Mario, ma metterà alla prova la tua mente più della tua abilità nel saltare. Veramente originale!

Bomberman 64

70%

Hudson

L'originale video game di terroristi metropolitani ritorna in una nuova veste 3D per N64. Datti da fare a far cadere bombe ed evita di andare in mille pezzi. La versione N64 ha nuove modalità di avventure che costituiscono grande divertimento e sfide carine. Ma Bomberman è famoso per la confusione del Multiplayer che era deludente in questa versione.

Space Station: Silicon Valley

92%

Take 2

Un meraviglioso e strano gioco puzzle a 3D. Silicon Valley è uno della serie di mondi di Mario popolato da bizzarri animali hi-tech (come le pecore che volano e cani armati con razzi). Devi controllare ciascun animale che incontri per farti aiutare nel corso dei livelli contorti.

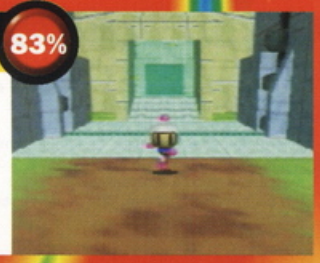
Vincitore Premio Smanettone

Bomberman Hero

83%

Hudson

Bomberman è tornato come una bufera nei giochi di livello di N64. Per la prima volta in assoluto, Bomberman può saltare in una varietà di livelli in un vortice di corse tradizionali e sub game in una piattaforma a forma di mazza in 3D (con un sacco di esplosioni). Molto meglio del confusionario Bomberman 64 ma non sufficientemente buono come Super Mario 64 o Banjo-Kazooie.



Tetrisphere

60%

Nintendo

Tetris si riempie di cerchi in questa versione circolare completamente nuova. È difficile controllarlo all'inizio, ma la grafica meravigliosa ti fa perseverare. Non ci sono scatti di adrenalina qui. Il gioco tende ad essere un po' troppo blando se paragonato all'originale... da panico!

Castlevania

88%

Konami

Il classico Platform per SNES fà il suo gradito ritorno approdando su N64. Corri per l'oscura e tetra Transilvania abbattendo con la tua frusta scheletri, succhiasangue assetati e demoni senza pace. Il gioco è un po' troppo corto e si riesce a terminarlo abbastanza in fretta. Ma, nonostante il divertimento sia di breve durata rimane comunque uno degli episodi più riusciti della saga.

Virtual Chess

72%

Titus

Gli scacchi raggiungono N64 e inevitabilmente questo cambia le nostre vite. Pezzi animati si distruggono a vicenda finché la novità viene a noia e tu passi alla modalità 2D che è identica a ogni gioco di scacchi. Virtual Chess ha però un'eccellente modalità di esercitazione e il tuo N64 è nella media. Merita un'occhiata!

Chameleon Twist

74%

Sunsoft/ Ocean

Un gioco di livello carino in 3D con un sacco di nuovi effetti. Non devi perfezionare per niente il tuo linguaggio d'azione per giocare a questo gioco. Nonostante gli manchi la brillantezza di Mario 64 questo è ancora un'esperienza divertente. Per un giocatore medio sfortunatamente finisce troppo in fretta a causa di un livello di difficoltà ridicolmente facile. Ma è un gran divertimento finché dura.

HALL OF FAME

La nuova Top Ten dei migliori giochi per N64. Se due di questi totalizzano lo stesso punteggio sarà la redazione a decidere in base ai propri gusti personali.

1	Zelda	98%
2	ISS '98	96%
3	GoldenEye 007	96%
4	Banjo-Kazooie	96%
5	Mario 64	94%
6	F1 World Grand Prix	94%
7	Turok 2: Seeds of Evil	94%
8	1080 Snowboarding	93%
9	Beetle Adventure Racing	93%
10	FIFA '99	93%

Yoshi's Story — 88%

Nintendo

Il nostro dinosauro affamato preferito ritorna in tutte le feste di N64 in cui si mangia. Yoshi non è stato portato in 3D, ma questo è sicuramente il più bel gioco di livello in 2D che abbiamo mai visto. Molto facile da completare, ma l'enorme quantità di obiettivi nascosti e il modo speciale di fare punti accresce la sua durata. È pensato per i più piccoli, ma tutti dovrebbero darci un'occhiata.

SPORTS

Footy: **ISS '98** 96%
Rounders: **NBA Pro '98** 65%

Gex — 75%

GT Interactive

Un simpatico tentativo di un gioco di livello a 3D con uno strano senso dell'umorismo. Gex sovverte tutti i tuoi film e spettacoli preferiti avendo come interprete principale un geco spiritoso che si dà da fare prendendosi gioco di tutto, da Guerre Stellari a Bugs Bunny. È una vergogna che la grafica media, i controlli trascurati e le povere angolazioni delle inquadrature rovinino tutto questo bel divertimento. Prova qualcos'altro.

All Star Baseball — 90%

Acclaim

Una vera azione di baseball arriva su N64 con la miglior grafica mai vista. Tutto è chiaro come cristallo, alta risoluzione super definita gli fa guadagnare un ben meritato segno di approvazione. Ma era troppo serio per qualcuno della redazione. Vale la pena comprarlo se conosci bene il baseball perchè il livello di realismo è eccezionale.

Vincitore Premio Smanettone

Iggy's Reckin' Balls — 68%

Acclaim UK

Un'originale mistura di gioco platform e una corsa Multiplayer in cui devi controllare una palla e correre intorno ad un percorso di livelli in 3D. L'idea è originale ma in questo caso il gioco finisce per essere una cosa lenta con una durata molto limitata. Un concetto carino, peccato che la versione finale sia meno buona delle nostre aspettative.

All Star Tennis — 89%

Ubisoft

Il secondo titolo di tennis di un certo spessore a raggiungere N64 che ci ha visto impegnati in furiosi tornei redazionali nel tentativo di battere il campione assoluto, Marco, anche se con scarsi risultati. Si tratta di un titolo più realistico di Centre Court Tennis, ma l'abbiamo trovato un filino meno interessante (forse perché non è possibile giocare lo strip tennis). Nonostante tutto un buon gioco per gli amanti di questa disciplina.

Mishief Makers — 80%

Enix

Un meraviglioso gioco in 2D come non ne avevi mai visti. Controlli Marina, una squilibrata robottina scolaretta che deve salvare uno scienziato pervertito rapito. La strana trama rende omaggio a questo meraviglioso gioco surreale. Il gioco è formidabile, così come terribili invece le grafiche. Vale la pena averlo se lo trovi a un buon prezzo.

Centre Court Tennis — 90%

Nintendo

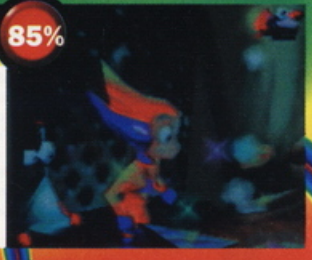
Una grande simulazione che vi terrà occupati per giorni! Il realismo ha lasciato spazio a un approccio cartoonesco che rende il tutto più piacevole da giocare. È facile da controllare e con la pratica potrete cimentarvi in scambi spettacolari. E non è tutto, c'è anche una sezione di strip tennis dove potrete rubare i vestiti dei vostri avversari. Ottimo lavoro!

Vincitore Premio Smanettone

Starshot: Space Circus — 85%

Infogrames

Space Circus mette in scena il più grande spettacolo della galassia. Tu sei Starshot, il Giocoliere stellare ma il tuo lavoro è sotto la minaccia dell'Evil Virtua Circus che si sta impicciando dei tuoi affari. Perlustrare lo spazio in cerca di nuove stranezze per il Circo. Gioco veramente bizzarro con un senso dell'umorismo particolare e alcuni personaggi disegnati in modo meraviglioso.



FIFA '98: RTWC — 87%

Electronic Arts

Un grande miglioramento rispetto al predecessore. Fifa '98 è il gioco di calcio che FIFA 64 avrebbe dovuto essere con miglior grafica, maggiori controlli e un un gran numero di tocchi di classe. Ha anche la licenza ufficiale FIFA con più squadre e giocatori di quanto possa credere.

Super Mario 64 — 94%

Nintendo

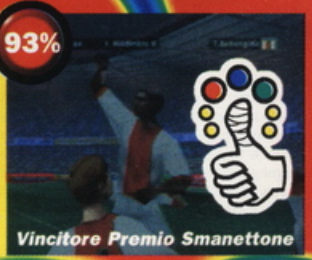
Il miglior video game? Certamente uno dei migliori. È letteralmente un classico e prende tutte le parti migliori del precedente gioco di Mario adattandole in modo stupendo in un mondo 3D altamente dettagliato. Mario 64 è rivolto ai giocatori della prossima generazione e chi possiede N64 dovrebbe averne uno nella sua collezione.

Vincitore Premio Smanettone

FIFA '99 — 93%

EA Sports

L'ultimo episodio di questa lunga serie approda su N64 con una grafica ben realizzata, una giocabilità realistica e tutte le squadre e i giocatori reali provenienti dai più importanti campionati di mezzo mondo. È il sogno di tutti gli appassionati di calcio, anche se molti di questi potrebbero già possedere ISS 98. A nostro giudizio sono due ottimi titoli e, se spenderai i tuoi soldi per acquistare anche FIFA '99, stai tranquillo che non te ne pentirai.



Vincitore Premio Smanettone

ISS 64

90%

Konami

Konami vince alla grande con una magnifica rappresentazione del nostro bel gioco e che va all'opposto della retrocessione. Superbamente realistico, bel look con un sacco di assetti di movimento e modi di segnare. Il migliore con cui tu possa giocare, rendendolo il sogno dei fan del calcio. Solo migliorato dal suo sequel (molto simile) ma ancora un bel gioco da possedere.

Vincitore Premio Smanettone

ISS '98

96%

Konami

Nessun gioco ha catturato la nostra attenzione e ha assorbito il nostro tempo più di ISS '98. Il miglior gioco di calcio mai fatto rappresenta una quasi perfetta interpretazione di questo sport. Una marea di caratteristiche completano il veloce cammino del gioco. Sarai coinvolto nel trovare nuove tattiche e nuovi modi per segnare. I video giochi non diventeranno migliori di questo, così esci e vai a comprarlo: ORA!

Vincitore Premio Smanettone

Kobe Bryant In NBA Courtside

85%

Gametek

Il primo gioco ad apparire sotto il marchio Nintendo Sports riserva finalmente al basket il trattamento che si merita. Più serio di Hangtime e meno confuso di NBA Pro, è un divertimento, pieno d'azione e facile da giocare che trova un equilibrio tra lo sport vero e la giocabilità. Se sei esperto di basket dacci un'occhiata.

Madden '98

90%

Electronic Arts

Per molto tempo il marchio dell'eccellenza per i fan del football americano. Madden raggiunge N64 e prontamente riceve un premio smanettone. Buono come non mai, Madden prende ora possesso di N64 e mostra grafiche realistiche ed un gioco eccellente. L'unico problema è Madden '99.

Vincitore Premio Smanettone

Madden '99

92%

Electronic Arts

Madden '99 si impossessa del football americano e dà un calcio a tutti gli standard tanto che il resto del mondo può anche tornarsene a casa. Madden è sempre stato il migliore in questo sport, ma questa versione ad alta risoluzione rende perfino Madden '98 fuori moda. N64 mostra al mondo come portare uno sport alla vita. Parti all'assalto e compra questo gioco!

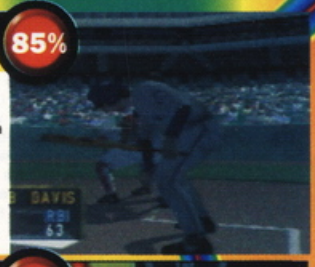
Vincitore Premio Smanettone

Major League Baseball

85%

Nintendo Sports

Un altro gioco di baseball piomba nella redazione di Pro e si unisce alla lunga serie di giochi che rappresentano la versione americana dei giochi di baseball. Meno serio di All-Stars Baseball (è il suo principale avversario) e la grafica non è così buona. Ma in molti casi è molto più divertente da giocare. Dagli un'occhiata se ASB ti sembra troppo serio.



Nagano Olympic Hockey

84%

Midway

L'hockey di Wayne Gretzky's fa la sua terza apparizione su N64, ora con tutte le squadre ufficiali delle Olimpiadi di Nagano, ma poco altro. È appena migliore di quanto sia stato in passato, ma ci stiamo stancando un po' di vedere sempre lo stesso gioco apparire ogni paio di mesi con qualche piccola novità. Bel divertimento ma NHL Breakaway '98 è superiore.

Nagano Winter Olympics

90%

Konami

Track n'Field porta a nord in questo spettacolare gioco di sport invernale. Completa 10 eventi diversi che vanno dallo snowboard al pattinaggio di velocità. Se questo non ti basta, ci sono tante divertenti partite in Multiplayer di culring. Un po' squallido nella modalità One player, ma con più giocatori troverai un gran gioco che ha bloccato per giorni la nostra redazione.

Vincitore Premio Smanettone

NBA Hangtime

74%

Midway

Questa è l'ultima edizione di NBA Jam con un'innovazione tecnica spettacolare in termini di gioco. Più della stessa follia veloce e frenetica del due contro due nel basket che indubbiamente farà scoraggiare alcuni. Grande per gli appassionati dell'Arcade, entusiasma con movimenti che sfidano la gravità e canestri esplosivi. Ma i fan del basket dovrebbero procurarsi il gioco di Kobe Bryants.

NBA Jam '99

80%

Acclaim

Grande realismo in questa simulazione cestistica. Tutte le squadre con i relativi giocatori, un mare di statistiche e la possibilità di gestire gli scambi. Il gioco è abbastanza buono, con un intelligente sistema di passaggi che assegna a ogni giocatore un tasto del pad permettendoti di eseguire azioni fluide e spettacolari. Ma proprio l'esasperata ricerca del realismo potrebbe rivelarsi il suo tallone d'Achille deludendo i fan della serie.

NBA Pro 98

65%

Konami

Il secondo gioco di basket è piombato in N64 e diversamente da NBA Hangtime, questo è decisamente un affare serio. Tutte le squadre e i giocatori sono completamente rappresentati ma la grafica è molto confusa. Il gioco in sé è molto noioso e comprarlo è una perdita di denaro. Compra Kobe Bryant invece e sarai più felice.

NFL Quarterback Club

86%

Acclaim

Un altro gioco di football americano si aggiunge a Madden 64, ma riesce appena a passare le nove yards. Dal punto di vista della grafica è stupendo con personaggi eccezionalmente dettagliati ed è uno dei primi giochi ad usare l'alta risoluzione su N64. Sembra bello ma nonostante ciò non ti offre la stessa qualità di Madden. Malgrado tutto è un gioco da possedere.

NFL Quarterback Club 99

84%

Acclaim

Incredibilmente questo gioco riesce a sembrare persino migliore della festa visiva dell'anno scorso. Rappresentato in alta risoluzione, questo potrebbe essere uno dei migliori giochi. Nonostante tutti questi stratagemmi grafici è un solido gioco di football americano con molte statistiche e pieno di realismo. Noi preferiamo ancora il gioco trovato in Madden, ma i fan saranno contenti anche di questo.

NFL Blitz

89%

GT Interactive

Il football americano con una differenza: qui il divertimento è anche per quelli meno esperti. Il gioco ha una grafica di movimenti veloci, violenza cieca ed è semplicemente se stesso (che è un vantaggio ma anche uno svantaggio). Nonostante le nostre paure riguardo la sua durata questo rimane uno dei nostri programmi preferiti.

NHL '99

89%

Electronic Arts

L'hockey sul ghiaccio fa ancora una volta la sua apparizione su N64 ed è sempre tra i nostri preferiti. La violenta combinazione di pattinaggio sul ghiaccio e di lunghi bastoni di legno fanno di questo uno dei migliori sport. NHL '99 ricrea l'atmosfera di una pista di ghiaccio grazie ai meravigliosi effetti sonori e alla superba grafica. Il gioco è meno frenetico di Breakaway, ma grande divertimento comunque!

NHL Breakaway

90%

Acclaim

La veloce, frenetica combinazione di pattini da ghiaccio e bastoncini di legno è portata alla vita dal tuo N64. La grafica è stupenda e molto dettagliata, i giocatori di hockey bene animati. Breakaway cattura perfettamente lo spirito di una partita di hockey e si gioca come in un sogno. Come tutti i migliori giochi è facile entrarci ma difficile da gestire. Grande roba!

Vincitore Premio Smanettone

NHL Breakaway '99

68%

Acclaim

L'Hockey su ghiaccio torna a farci compagnia con la seconda puntata di questa serie. Il gioco in questione è eccessivamente simile al suo prequel in maniera tale da scoraggiare un eventuale acquisto da parte di chi possiede già la versione 98. Non è un titolo malvagio, intendiamoci, ma la bassa votazione gli è stata attribuita per la mancanza di sensibili cambiamenti nella struttura di gioco.

VR Pool

83%

Interplay

Il primo simulatore per N64 dedicato al biliardo si presenta in una veste piuttosto convincente grazie soprattutto alle leggi fisiche cui obbediscono le bilie sul panno verde.
Il risultato è quanto di più realistico possibile. Ci si può cimentare in pool stile inglese o americano e, con stick analogico, avere un controllo sulla stecca perfetto. Rimane un gioco noioso, anche in più giocatori.

Waialae Golf

69%

T & E Soft

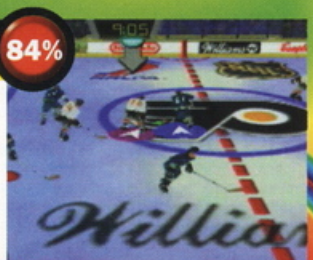
Affronta il green e per tutto il giorno colpisci le palline con questo gioco che rappresenta uno degli sport più tranquilli. Sfortunatamente il gioco è scadente e anche la grafica è spazzatura. Questo è il primo gioco di golf che appare per la versione inglese di N64, ma certamente non sarà l'ultimo. Così cerca di aver pazienza ancora un po'.

Wayne Gretzky's 3D Hockey

84%

Midway

Questo è un gioco di hockey che corre come un fulmine e mescola simulazione di sport con azione Arcade e gioca ad oltre 100 all'ora. Il gioco singolo è un gran divertimento, ma per una vera festa recluta alcuni amici per il four game player. È quasi più divertente di ISS '98. Pur non essendo il miglior gioco di sport su N64, è ancora divertente e vale la pena di dargli un'occhiata.



WCW Nitro

62%

NEW ENTRY

THQ

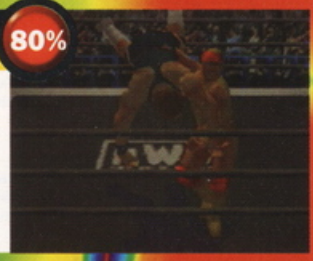
Dato l'enorme numero di giochi carini dedicati al wrestling presente su N64, era solo questione di tempo prima che ne uscisse uno veramente brutto. Ed eccolo qui infatti! I lottatori sono animati male, poco definiti e ancora meno realistici delle loro controparti reali (già di per sé difficilmente credibili). I controlli sono inadatti alla situazione e spesso gli scontri si risolvono con furiose pressioni a caso dei tasti. Da lanciare fuori dal ring!

WCW vs. NWO

80%

THQ

L'azione del wrestling piomba in N64 con le sue botte fichissime. Alcune grandi animazioni, un sacco di movimenti e abilità di colpi ricreano l'atmosfera di divertimento del wrestling americano. La modalità a quattro giocatori ha divertito tutta la redazione. Bella roba per i fan del wrestling e perfino quelli che odiano Hogan si divertiranno con queste botte da orbi.



WCW/NWO Revenge

85%

THQ

Il wrestling piomba dentro N64 e la battaglia tra WCW e WWF Warzone continua senza tregua. La grafica è splendente come non mai e ci sono molti più dettagli in questi blocchi corpulenti che negli altri giochi di sport. Il gioco è simile all'originale e dovrai ancora raggiungere la folla per ottenere i tuoi movimenti speciali. Provalo se sei un fanatico del wrestling.

World Cup '98

87%

Electronic Arts

L'ultima edizione della serie Fifa piomba in N64. È quasi identico al suo predecessore, FIFA:RTWC, per questo abbiamo dei dubbi se comprare lo stesso gioco due volte. A parte ciò, appare buono e dà un'impressione realistica grazie alla licenza ottenuta. C'è anche una modalità Classic dove puoi giocare con squadre degli anni '60. Buono, ma niente di grandioso come l'onnipotente ISS'98.

WWF Warzone

89%

Acclaim Out Now

La terza rappresentazione del Wrestling su N64 è ricca di piccoli particolari che sicuramente ti potranno divertire (e non sto parlando solamente dei pantaloncini in Lycra). Puoi perfino disegnare il tuo lottatore creando colossi terribili vestiti da Barbie. Scherzi a parte, questo è veramente un buon gioco di wrestling con una grande grafica e un buon controllo. Valido.

RPG/ADVENTURE

King of the Castle: Zelda 64 98% **Dirty Rascal: Holy Magic Century** 60%

Holy Magic Century

60%

THQ

Prendi il controllo di Brian e guidalo nella sua avventura alla ricerca del padre. Usando i quattro elementi di terra, fuoco, acqua e vento puoi lanciare gli incantesimi più svariati. Una buona grafica e un sistema per la gestione dei combattimenti innovativo lo salvano dalla completa rovina. La storia infatti non è per niente interessante, e poi con Zelda che tira calci tutto intorno al castello...

Mission Impossible

92%

Ocean

Dopo innumerevoli ritardi questo gioco è uscito dal segreto ed è stato presentato come sorprendentemente buono. Ma non è neanche un po' come GoldenEye, quindi non eccitarti troppo. L'avventura metterà alla prova la tua abilità mentale molto più che il tuo dito (ecco perché è in questa sezione e non con i shooter). La grafica è a volte ottima altre blanda, ma il gioco è divertente e stimolante.

Vincitore Premio Smanettone

Mystical Ninja Starring Goeman

83%

Konami

Questo è proprio strano e non mi sbaglio. Guida Goemon lungo un mondo surreale in 3D mentre parli con la gente di un UFO enorme a forma di pesca, che ha invaso il loro mondo. Le serie di Goemon sono state elogiate per la loro ricchezza di inventiva e la quantità di minigiochi in questa versione non fa eccezione. Unico disappunto: il tempo che impieghi arrancando.

Mario Party

87%

Nintendo

Un fantastico gioco da tavolo per quattro giocatori con tutti i personaggi principali dei vari episodi di Mario. Collega quattro joypad e non finirai di divertirti grazie agli oltre 50 sottogiochi presenti. È così semplice da capire che può giocarci anche il tuo fratellino di 5 anni. L'unico avvertimento è di non provare a giocarci da soli, perché perderebbe molto del fascino che possiede. È stato studiato appositamente per intrattenerti con i tuoi amici.

Vincitore Premio Smanettone

Zelda 64: The Ocarina of Time

98%

Nintendo

Il miglior gioco mai fatto! Controlli Link attraverso un'avventura completa per tentare di salvare la Principessa Zelda e salvare Hyrule dal terrore del perfido Ganondorf. Zelda ha tutto: splendide inquadrature, suono fantastico, giochi aggiuntivi, una grande storia ed un enorme mondo costruito con amorevole cura, tanto da sembrare reale. Se vuoi comprare un solo gioco in più nella tua vita, compra Zelda.

Vincitore Premio Smanettone

Pilotwings 64

91%

Nintendo

Insieme con ISS 64 è il gioco N64 preferito della redazione di N64Pro. Ore di piacere quando ti butti con il deltaplano, cinghie razzo e missioni in elicottero. Ha a volte un qualcosa di posato nell'andamento, ma non pensare proprio che sia noioso. Quando la missione va avanti diventa terribilmente frenetico mentre bombardi per i cieli cercando di completare il gioco. Meraviglioso!

Vincitore Premio Smanettone

MISCELLANEOUS

Top Boss: Pilotwings 91%
Fool and the Gang: Rampage World Tour 33%

Rampage World Tour

33%

GT Interactive

Tre giocatori controllano che George, Ralph e Lizzie si diano da fare causando più casino possibile mentre sei uno scimmione alto dieci metri. Il gioco era un mostro sacro negli Anni '80 ma ora ha perso un po' del suo mordente. Lascialo nel passato

Air Boarders

77%

Human

Scambia degli skateboards con tavole volanti tipo "Ritorno al futuro II" e raggiungi il parco degli stunt. Grafica eccellente con personaggi ben animati ed enormi piste che sono ricche e piene di dettagli. Bel divertimento, ma la mancanza di opzioni di corsa limita serialmente la sua durata. Degno di un'occhiata se stai cercando qualcosa di diverso, ma non il massimo.

Blast Corps

84%

Nintendo

Causa una distruzione senza scopo in scala globale con questo gioco da sballo da Rare. Usa veicoli militari specializzati in demolizioni per spianare la strada ad un trasportamissili nucleare impazzito, e distruggi assolutamente tutto quello che incontri sulla tua strada. La grafica è eccellente, piacevolmente originale e ti prende da matti. Una completa esplosione!

IMPORT

La roba importata è una marea e non si può giocare senza un convertitore

I migliori

Famista 64
Un bel gioco animato di baseball e fa un sacco di giochi con le carte. Il testo in giapponese non intralcia. Grande!

Let's Smash
Gioco di tennis superattivo in forma di cartone animato. Puoi perfino giocare a strip tennis!

il resto...

Alice in Trump World 64 68%
Un gioco strano che vede Alice (nel paese della meraviglie) che parla in giapponese e gioca una marea di giochi di carte. Evitalo!

Augusta Masters 80%
Questo tentativo di golf ci intrattiene per un po'. Lontano dall'essere perfetto ma una bella risata per due giocatori!

Choro Q 48%
Un gioco simile a Mario Kart ma il testo giapponese lo rovina.

Dezaemon 3D 20%
Un kit per la realizzazione degli Shoot'em up che fallisce sotto tutti gli aspetti perché in lingua giapponese.

Fire Electric Pen 60%
La versione per N64 del classico "guida il cerchio lungo la linea senza toccare i bordi", ma con testo in giapponese.

GASP: Fighters NEXTream 70%
Non è il miglior gioco di combattimento fa comunque divertire. Cerca di procurarti Flighter's Destiny o MK4 invece.

Jeopardy 38%
Un popolare quiz americano dove bisogna formulare la domanda adatta alla risposta data. Troppo americano per i nostri gusti.

NASCAR 78%
Un'interpretazione di una corsa di macchine lenta. Mostri americani massicci corrono intorno ad una pista ovale. Noioso.

Oozumo 75%
Una divertente gara di ceffoni questa rivisitazione della lotta sumo. Un po' basilare, ma ci si fanno grandi risate.

Powerful Pro Baseball 5 69%
L'azione di Big Head Baseball su N64 riceve un cauto benvenuto da noi. Carino e divertente ma Famista è meglio.

Pokemon N/A
Naomi non l'ha giudicato perché il testo giapponese rovina il gioco. Aspetta la versione inglese.

Puyo Puyo Sun 64 70%
Guida le tue bolle colorate appena cadono e combatti alla pari. Grande la modalità a due giocatori, lenta se sei da solo.

Super Robot Spirits 47%
Un Beat'em-up un po' limitato ispirato a Gundam, dove enormi robot guidati da esseri umani se le danno di santa ragione.

Star Soldier 35%
Un patetico tentativo a 2D di Shooter, datato su N64. Ed è di gran lunga troppo facile da completare, così stanne lontano.

Susume 77%
Blobby Tetris è buono grazie a un sacco di giochi sottomarini piccoli e carini che compensano la semplicità di tutto il gioco.

Tohkon Road 72%
Un gioco di lotta libera giapponese che manca di tutto il divertimento di WWF o WCW perché non ha personaggi famosi.

Virtual Hiryu No Ken 80%
Un gioco di botte con due modalità diverse: normale e super deformato (personaggi tarchiati). Bel divertimento!

Wheel of Fortune 59%
C'è tanto divertimento da trovare in questo spettacolo di quiz americano. Non eccezionale, ma meglio di Jeopardy.

Avviso ai poppanti: Pensate di potere far meglio di noi o credete che tutto quello che scriviamo sia oro colato? Provate a dire la vostra spedendo una recensione a:
N64 PRO - c/ o Comic Art Publishing - Via Flavio Domiziano, 9 - 00145 Roma

PROSSIMO MESE...

Se pensate che la dispensa dei giochi di N64 sia vuota, vi sbagliate di grosso! La vecchia cara Nintendo è stata occupata per deliziarci nel prossimo show di Los Angeles!

Servizio speciale sull'E3

UN SACCO DI NOVITÀ

IL FUTURO DI N64

Da ciò che abbiamo sentito ci saranno un paio di grosse sorprese in serbo! E noi saremo lì ad aspettarle!

Anteprime roventi

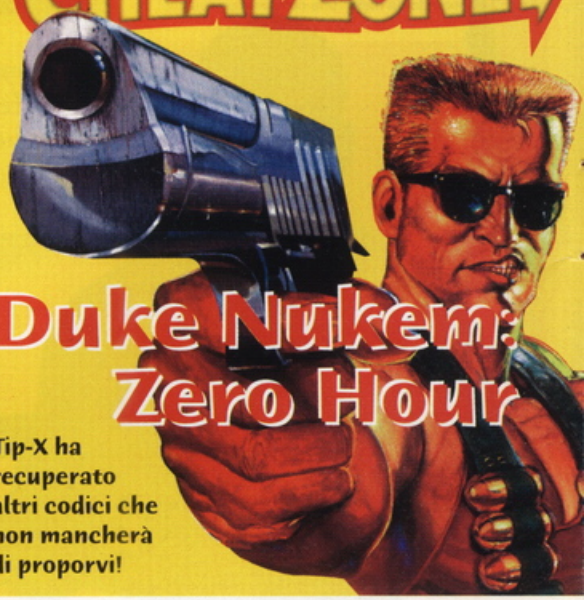
E non solo dagli U.S.A.! Fidatevi di noi, è garantito!

TOP SECRET!

PERFECT DARK

Tutti lo vogliono, ma solo noi avremo la possibilità di giocarci! Niente paura perché vi renderemo partecipi scrivendo tutto ciò di cui verremo a conoscenza!

CHEAT ZONE

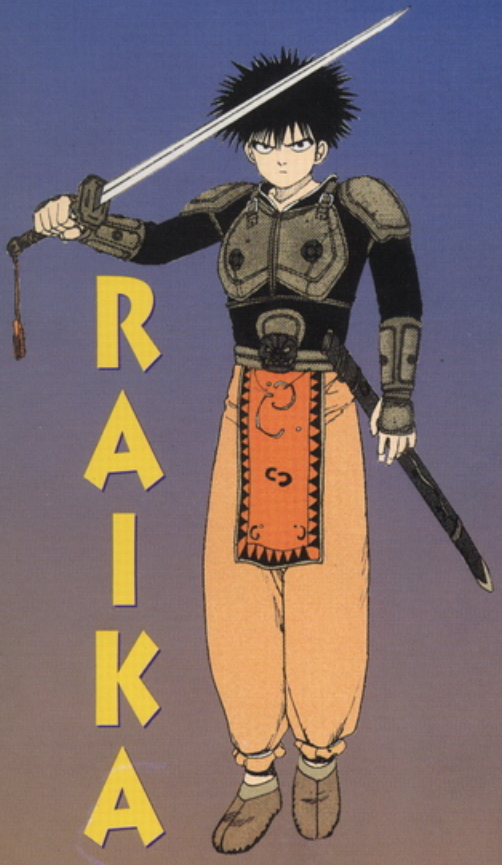


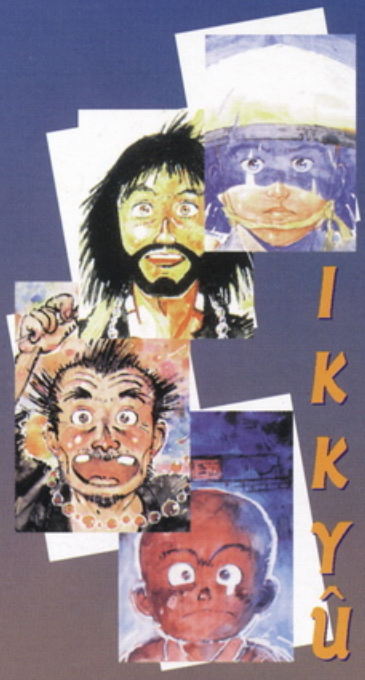
Duke Nukem: Zero Hour

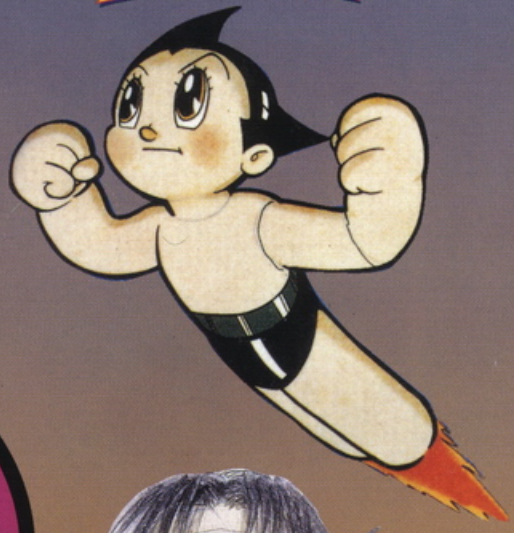
Tip-X ha recuperato altri codici che non mancherà di proporvi!

Comic Art Manga

Nelle migliori librerie







Kimba
il leone bianco

L'IMMORTALE

Tutti i mesi con te abbiamo sei appuntamenti in edicola che non puoi mancare Occhio alle date

5

PLAY STATION ZONE

LE MIGLIORI CHEATS
E LE GAME GUIDE PIÙ ATTESE

100 pagine tutte a colori, 7.900 Lire

10

PLAYSTATION PRO

PER DIVENTARE PROFESSIONISTI DELLA PSX

100 pagine tutte a colori, 7.900 Lire

Galaxy PlayStation Mensile

PRIMO CONTATTO CON LA GALASSIA PLAYSTATION

84 pagine tutte a colori, 4.900 Lire

30

extreme PlayStation

OLTRE I CONFINI DELLA PSX

100 pagine tutte a colori, 7.900 Lire

15

PC Games Solutions

NEWS, CHEATS E SOLUZIONI PER IL TUO PC

100 pagine tutte a colori, 11.900 Lire

CURIOSITÀ ANTEPRIME SOLUZIONI

N64 PRO

TUTTO QUELLO CHE VOLEVATE SAPERE E CHE NESSUNO VI HA MAI DETTO SUL MONDO N64

100 pagine tutte a colori, 7.900 Lire

25

20

Ogni rivista regala tutti i mesi inserti speciali con trucchi, guide e soluzioni